N-ZONE
DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE
€ 4,99
SONDERHEFT 03/12
4 197383 604997 03
Österreich 5,80 €, Schweiz sfr 10,00, Benelux 6,00 €

NINTENDO Wii U

GRATIS IM HEFT
DOPPEL-POSTER IM XXL-FORMAT

ALLE INFOS ZUR NEUEN NINTENDO-KONSOLE

KAUFBERATUNG HARD- & SOFTWARE

DIE BESTEN SPIELE FÜR DIE Wii U

SONDERHEFT

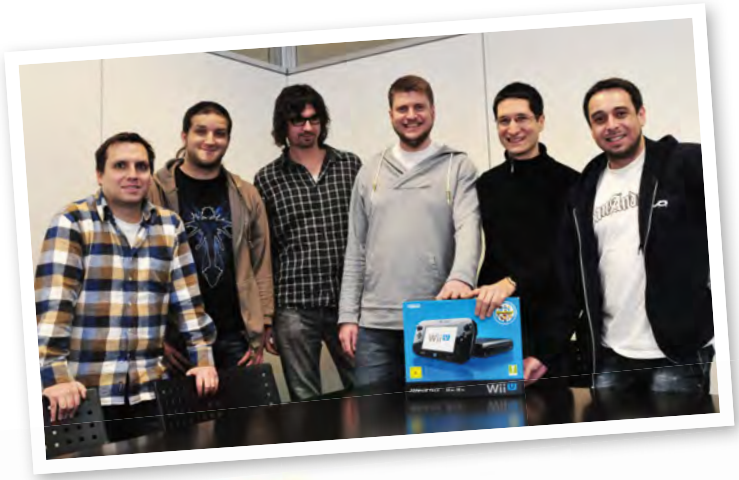
Wii U™

New Super Mario Bros. U · Nintendo Land · ZombiU · Call of Duty: Black Ops 2 · FIFA 13 · Rayman Legends · Monster Hunter 3 Ultimate · Assassin's Creed 3 · Skylanders: Giants · Mass Effect 3 · Wii Fit U · u. v. m.

HERZLICH WILLKOMMEN, LIEBE NINTENDO-FANS!

Der Start einer neuen Konsolengeneration bringt viele Fragen mit sich: Soll ich gleich zuschlagen oder noch warten? Welche Games erscheinen gleich zum Beginn der Wii-U-Ära, welche in den kommenden Monaten und welche überhaupt? Was taugt die neue Hardware im Vergleich mit der Konkurrenz? Was sind die besten Spiele zum Launch? Wovon sollte ich besser die Finger lassen? Die Redaktion der N-ZONE beantwortet euch all diese Fragen mit dem passend zum Wii-U-Start erscheinenden Sonderheft. Neben den wichtigsten Infos zur Hardware findet ihr darin eine Reihe an Tests der wichtigsten zum Launch erhältlichen Spiele sowie zahlreiche Vorschauen zu weiteren Games, die für die neue Nintendo-Konsole erscheinen werden. Dank dieses Wii-U-Kompendiums seid ihr bestens auf den Start der neuen Nintendo-Wunderkiste vorbereitet.

Viel Spaß bei der Lektüre!
Euer N-ZONE-Team



RUBRIKEN

Inhalt	03
Editorial	03

TEST

Die Wii U im Praxis-Check	04
Das Wii U GamePad	08
Miiverse erklärt	10
Kaufberatung	12
Just Dance 4	45
Marvel Avengers	40
New Super Mario Bros. U	18
Nintendo Land	26
Rabbids Land	42
Sports Connection	44
Tekken Tag Tournament 2	36
Your Shape Fitness Evolved 2013	45
ZombiU	32

VORSCHAU

Wii-U-News	14
Tekken-Gewinnspiel	17
Assassin's Creed 3	46
Batman: Arkham Asylum Armored Edition	74
Call of Duty: Black Ops 2	68
Dragon Quest X	64
FIFA 13	66
Game & Wario	52
Injustice: Götter unter uns	76
Lego City Undercover	54
Mass Effect 3	72
Monster Hunter 3 Ultimate	70
Pikmin 3	50
Rayman Legends	58
Scribblenauts Unlimited	62
Skylanders: Giants	60
Sonic & All-Stars Racing Transformed	56
Tank! Tank! Tank!	81
Wii Fit U	78
Wonderful 101	80

FINALE

Ausblick	82
Impressum	82

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

Wii U: DER PRAXIS-CHECK

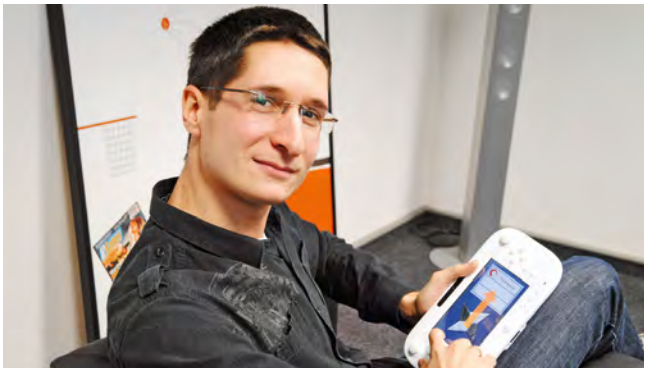
Text I Christoph Kraus, Thomas Peter

Wir haben die Revolution der Spielkonsolen getestet: Braucht man die Wii U schon jetzt – oder kann man noch getrost abwarten?

Als uns Nintendos Pressefachmann Harald Ebert in der Redaktion besuchte, hatte auch der letzte interessierte Verlagsmitarbeiter endlich die Chance, die Wii U einmal persönlich auszuprobieren. Dabei traten auch die kleinen Details zutage, die auf bisherigen Presseevents im Verborgenen geblieben waren – etwa die Tatsache, dass das Netzteil noch einmal größer ausgefallen ist als bei der alten Wii oder dass der Querschnitt des Netzsteckers nun „spiegelverkehrt“ ist.

Endlich scharf zocken!

Man merkt, dass Nintendo viel Arbeit in das Design des GamePads gesteckt und dabei die Gestaltung der Konsole vernachlässigt hat. Schließlich sieht das Gerät im Grunde genommen wie eine nur kosmetisch überarbeitete Wii mit abgerundeten Kanten aus. Das Interessante an der Konsole ist ihre Rückseite, denn dort befindet sich neuerdings ein HDMI-Ausgang, auf den Nintendo-Spieler lange gewartet haben. Damit dieser sein ganzes Potenzial zeigen kann, haben wir die Wii U an den größten Full-HD-Fernseher angeschlossen, den wir im Verlagsgebäude finden konnten. Und was soll man sagen? Wir sahen Nintendo-Spiele erstmals in gestochen scharfer Auflösung. Was bei Sony- und Microsoft-Zockern schon lange etablierter Standard ist, muss hier extra er-



Die N-ZONE-Redakteure nahmen das Wii U GamePad kritisch unter die Lupe – und sind vor allem von der hohen Auflösung angenehm überrascht.

Nicht alle Minispiele funktionieren so gut wie erhofft. Bei der Ninja-Attraktion muss man häufig nachjustieren, um eine gute Handhabung zu gewährleisten. Das nervt.

IM VERGLEICH

	Wii U	Wii	Xbox 360	PlayStation 3
HAUPTPROZESSOR	IBM PowerPC Multicore-Prozessor, L2-Cache: 3 MB	PowerPC Broadway 729 MHz, L2-Cache: 256 KB	PowerPC Xenon 3x 3,2 GHz, L2-Cache: 1 MB	Cell Broadband Engine 3,2 GHz (6 Recheneinheiten), L2-Cache: 512 KB
GRAFIKPROZESSOR	AMD-Radeon-basierte GPGPU	Ati Hollywood mit 243 MHz	Ati Xenos mit 500 MHz	Nvidia RSX mit 550 MHz
ARBEITSSPEICHER	2 GB (davon 1 GB für das Betriebssystem)	88 MB	512 MB (davon 32 MB für das Betriebssystem)	2x 256 MB (davon 96 MB für das Betriebssystem)
AUFLÖSUNG	480, 576, 720, 1080i/p Gamepad: 480p	480i/p, 576i	480, 576, 720, 1080i/p	480, 576, 720, 1080i/p
DATENSPEICHER	8 oder 32 GB interner Flash-Speicher, durch SD-Karten, USB-Festplatten und USB-Sticks erweiterbar	512 MB Flash-Speicher, durch SD-Karten erweiterbar	4 GB Memory Card oder 250 GB interne Festplatte	12 GB Flash-Speicher oder 250/500 GB interne Festplatte, alle Modelle durch 2,5-Zoll-SATA-Festplatte erweiterbar
VIDEOAUSGANG	HDMI, AV Multi Out	AV Multi Out, (Komponente, RGB Scart)	HDMI, AV Multi Out (Komponente, RGB)	HDMI, AV Multi Out (Komponente, RGB)
AUDIO	6-Kanal-PCM	Dolby Pro Logic II	DD 5.1, Dolby Pro Logic II	DD 5.1, DTS 5.1, LPCM 7.1
PORTS	4x USB, SD-Card	2x USB, 2x GC-MC, 2x GC-Contr. (nur alte Modelle), SD-Card	5x USB, Ethernet, optischer Digitalausgang	2x USB, Ethernet, optischer Digitalausgang
MEDIEN	Optische Discs mit ca. 25 GB, Wii-Discs	Wii-Discs (4,7 GB), GC-Discs (nur alte Modelle)	CD, DVD (12x), XGD3 (7,8 GB)	CD (24x), DVD (8x), Blu-ray (2x) mit 50 GB
ABWÄRTSKOMPATIBILITÄT	Wii	GameCube (altes Modell)	Xbox (teilweise)	PSX, PS2 (alte Modelle)
ABMESSUNGEN	46 x 172 x 269 mm	44 x 157 x 215 mm	75 x 264 x 270 mm (Slim)	60 x 230 x 290 mm (Super-Slim)
GEWICHT	1,6 kg	1,2 kg	2,9 kg (Slim)	2,1 kg (Super-Slim)

wähnt werden. Doch weder die Minispielsammlung **Nintendo Land** noch das optisch seinen Vorgängern sehr ähnliche **New Super Mario Bros. U** waren geeignet, die wahren technischen Fähigkeiten der Wii U zu zeigen. Dazu muss man wohl zunächst auf die Umsetzungen großer Third-Party-Titel wie **Assassin's Creed 3** zurückgreifen. Auf ein neues **Zelda** oder **Metroid** in HD-Optik darf man sich jedenfalls jetzt schon freuen.

Innovationsmotor?

Vom Mini-Bildschirm des Wii U GamePads sind wir schon jetzt angetan. Trotz komprimierter Video-Daten sieht die Spielgrafik – abgesehen von der Bildschirmgröße – kaum schlechter aus als auf dem großen TV. Es ist ein schönes Stück Hardware, das man gern in der Hand hat und das noch viele Möglichkeiten für neue Spielideen offenhält, wie **Nintendo Land** bereits andeutet. Jedoch bleibt die Frage unbeantwortet, ob das alles ausreicht, um Videospiele in ein neues Zeitalter zu bringen. Die Wii U ist technisch zwar stärker als PlayStation 3 und Xbox 360. Aber sie muss sich nicht mit der vergangenen Konsolengeneration messen lassen, sondern mit der kommenden (von vielen Spielern als „Xbox 720" und „PlayStation 4" bezeichnet). Und dafür dürfte der Vorsprung nicht allzu groß sein. Nintendo hat sich mit der Wii aus dem Rennen um die beste Grafik verabschiedet und dennoch bietet jede neue Hardware ihre ganz eigene Spielerfahrung. Der Vorsprung ist also nicht Grafik-Chips, sondern raffinierten Eingabegeräten zu verdanken.

Jetzt kaufen oder warten?

Die wichtigste Frage zum Schluss: Brauchen Nintendo-Fans die Wii U schon jetzt oder können sie getrost bis zu einer etwaigen Preissenkung, die möglicherweise Ende nächsten Jahres folgt, warten? Fakt ist: Die Spiele, die zum Konsolenstart in den Regalen liegen, sind (mit Ausnahme von **Nintendo Land**) nicht allzu innovativ. Gerade im Falle von **New Super Mario Bros. U** lassen sich Abnutzungserscheinungen im Spielablauf

KRITISCH KOMMENTIERT

N-ZONE nimmt alle Wii-U-Spiele in den Blick, die sich am 30. November im Laden befinden.

Diese Launchtitel haben wir schon gespielt und können eine Kaufempfehlung aussprechen.

- Assassin's Creed 3
- Mass Effect 3 Special Edition
- New Super Mario Bros. U
- Nintendo Land
- Rabbids Land
- Tekken Tag Tournament 2
- ZombiU

Diese Launchtitel haben wir entweder noch nicht lange genug gespielt oder die Wertung ist halbgar.

- Batman: Arkham City – Armoured ...
- Darksiders II
- Marvel Avengers: Kampf um die Erde
- Skylanders Giants
- Sonic & All-Stars Racing Transformed
- Sports Connection
- Tank! Tank! Tank!

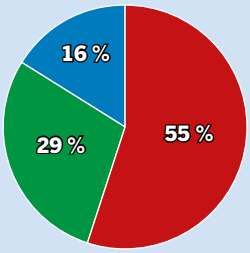
Diese Titel haben wir noch nicht gespielt. Wartet lieber noch den Test in der regulären N-ZONE ab!

- Ben 10: Omniverse
- Call of Duty: Black Ops 2
- Family Party: 30 Great Games – Obstacle Arcade
- FIFA 13

Ist die Wii-U-Spieleauswahl besser als beim Nintendo-3DS-Start?

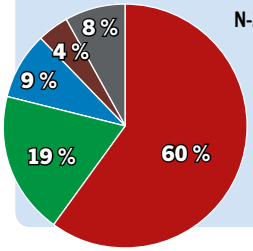
Ja, klar!	**55 %**
Nein!	**29 %**
Mir egal, Hauptsache Mario ist da.	**16 %**

N-ZONE meint:
Fast zwei Dutzend Spiele stehen zum Wii-U-Konsolenstart im Regal. Das honorieren die Leser und bewerten die Spieleauswahl als besser gelungen als beim 3DS-Start. 29 Prozent sind anderer Meinung. Einigen Lesern ist es schnuppe, was es sonst noch gibt – sie legen nur Wert darauf, dass Mario da ist.



An alle Nichtkäufer: Welches Nintendo-Spiel für die Wii U hätte euch zum Kauf motivert?

Ein neuer Teil der **The Legend of Zelda**-Reihe	**60 %**
Ein **Super Mario**-Abenteuer mit 3D-Welten	**19 %**
Ein **Metroid**-Ableger	**9 %**
Eine **Star Fox**-Episode	**4 %**
Keines von alldem	**8 %**



N-ZONE meint:
Diese Frage richtete sich an all jene, die sich die Wii U nicht zulegen möchten. Wäre pünktlich zum Start eine **The Legend of Zelda**-Episode herausgekommen, hätten sich immerhin 60 Prozent für die Nintendo-Konsole entschieden, anstatt vorerst mit dem Kauf noch zu warten.

Welches Spiel muss zum Start unbedingt her?

New Super Mario Bros. U	71 %
ZombiU	49 %
Nintendo Land	31 %
Rayman Legends	27 %
FIFA 13	14 %
Call of Duty: Black Ops 2	14 %
Mass Effect 3: Special Edition	9 %

N-ZONE meint:
Dass Super Marios Wii-U-Abenteuer so hoch im Kurs stehen würde, überrascht uns überhaupt nicht. Doch dass sich fast die Hälfte von euch **ZombiU** zulegen möchte, ist dann doch reichlich bemerkenswert.

nicht kaschieren. Doch wer weder PS3 noch Xbox 360 sein Eigen nennt, der hat endlich die Möglichkeit, bombastisch inszenierte Serien à la **Call of Duty** oder **Assassin's Creed** zu genießen – wohlgemerkt nicht in abgespeckter Form, wie es bislang der Fall war, sondern in ganzer Pracht. Wer das bedenkt, trifft sicher am 30. November eine weise Entscheidung.

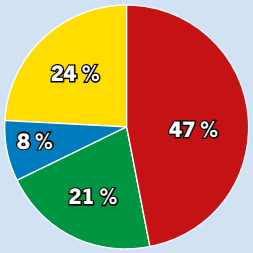
Kritische Leser

Mit diesem Ergebnis hatten wir nicht gerechnet: Wir wollten von euch wissen, was euch an der neuen Konsole von Nintendo am meisten anspricht. Doch nicht etwa das innovative Ein-

Wollt ihr die Wii U kaufen?

Ja, klar! Ich habe sie schon vorbestellt.	47 %
Nein, ich warte auf eine Preissenkung.	21 %
Nein, ich kaufe die Konsole definitiv nicht.	8 %
Weiß nicht, ich bin hin- und hergerissen.	24 %

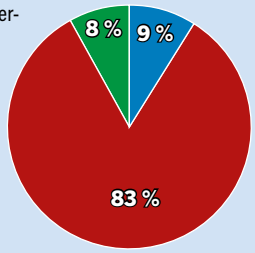
N-ZONE meint:
Nur die Hälfte von euch Lesern hat die Wii U schon vorbestellt, doch fast ebenso viele liebäugeln mit der Anschaffung der Konsole. Nur acht Prozent interessieren sich überhaupt nicht für Nintendos nächsten Streich. Wir prognostizieren dennoch, dass die Nintendo-Konsole schon bald restlos vergriffen sein wird.



Frage an alle Käufer: Welches Paket holt ihr euch?

Das Basic Pack für 299 Euro	9 %
Eines der beiden Premium Packs für 349 bzw. 389 Euro	83 %
Ich bin noch unentschlossen.	8 %

N-ZONE meint:
Diese Antwort verwundert uns nicht: Die überwiegende Mehrheit von euch favorisiert die vollwertige Wii-U-Ausstattung (im Set mit **Nintendo Land** oder **ZombiU**). Die Mehrkosten in Höhe von 50 Euro (für das Premium Pack) bzw. 90 Euro (für das **ZombiU** Pack) sind euch, wie man der Umfrage entnehmen kann, schnuppe. Acht Prozent sind noch unentschlossen.



ALLES DRIN IM KARTON?

Welche Wii-U-Variante bietet welchen Inhalt? Wir klären auf.

	Basic Pack	Premium Pack	ZombiU Pack
Preis	Ca. 299 Euro	Ca. 349 Euro	Ca. 389 Euro
Speicherkapazität	8 GB	32 GB	32 GB
Farbe	Weiß	Schwarz	Schwarz
Spielbeilage	✘	Nintendo Land	ZombiU
Ladeschale fürs Wii U GamePad	✘	✔	✔
Halterung fürs Wii U GamePad	✘	✔	✔
Halterung für die Konsole	✘	✔	✔
Sensorleiste	✘	✔	✔
Ladekabel fürs Wii U GamePad	✔	✔	✔
Stromstecker für die Konsole	✔	✔	✔
HDMI-Kabel	✔	✔	✔
Pro Controller	✘	✘	✔

N-ZONE meint:
Bringen wir es auf den Punkt: Ladeschale, Halterung (jeweils fürs Wii U GamePad) und Ständer (für die Konsole), 56 Gigabyte zusätzliche Speicherkapazität und die unterhaltsame Minispielsammlung **Nintendo Land** sind fünfzig Euro Aufpreis definitiv wert. Daher raten wir allen N-ZONE-Lesern gleich zur großen Ausstattungsvariante der Wii U. Es ist zu erwarten, dass künftige eShop-Spiele in puncto Datengröße deutlich über dem bisherigen Limit für Wii-Shop-Titel (Medienberichten zufolge sind dies 40 Megabyte) liegen werden. Zwar lässt sich das Speichervolumen der Konsole mit USB-Sticks und -Festplatten erweitern, doch allzu hübsch sieht es wiederum auch nicht aus, wenn externe Geräte die Anschlussbuchse belagern.

gabegerät – das Wii U GamePad – oder die hochwertige HD-Grafik standen in eurer Gunst ganz weit vorne. Nein, den größten Zuspruch heimste die Tatsache ein, dass uns bald neue Ableger berühmter Nintendo-Spiele erwarten. Der **Mario**-Konzern tut also gut daran, schon von Beginn an auf neue Abenteuer von Link, Samus, Pikachu und weiteren Superstars zu setzen. Kurioserweise lässt sich am Tag der Wii-U-Veröffentlichung, dem 30. November 2012, gerade mal ein Nintendo-Held auf dem GamePad blicken, nämlich Super Mario. Link und Co. treten lediglich als Mii-Figuren in der Minispielsammlung **Nintendo Land** auf. Ob das reicht, um das Weihnachtsgeschäft zu beherrschen, werden die kommenden Monate zeigen.

Spiele teurer

Preislich müssen wir wohl deutlich tiefer in die Tasche greifen als bei bisheriger Wii-Software: Zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel betrug der durchschnittliche Verkaufspreis von Wii-U-Spielen ungefähr 65 Euro. Die unverbindliche Preisempfehlung beträgt wohl künftig 70 Euro. Bislang kosteten Wii-Spiele maximal 60 Euro, Nintendo-Titel wurden in der Regel für 50 Euro angeboten. Unser Hobby wird also künftig noch teurer – aber mit uns kann man es ja machen! ■

MEINUNG • THOMAS PETER

„Neue Konsole? Immer her damit!“

Mein Vorurteil › Das N64 war doof, der GameCube war super. Nach den Gesetzen der Serie kann es jetzt nach der Wii nur besser werden.

Was die Wii U betrifft, so bin ich hin- und hergerissen. Für sich genommen ist sie ein tolles Stück Hardware, das endlich Nintendo-Serien in HD-Qualität möglich macht und durch das neue GamePad klassische Steuerung mit innovativen Elementen kombiniert – eine richtige Erlösung nach dem Theater mit der Wii. Andererseits hat Nintendo nicht die Chance genutzt, wieder mit den anderen Konsolenherstellern gleichzuziehen, was die Grafikleistung angeht. Wii U konkurriert mit PS3 und Xbox 360, aber auch Sony und Microsoft werden irgendwann neue Hardware nachliefern. Ich persönlich werde mir die Wii U trotzdem schon bald zulegen, auch wenn außer **ZombiU** kaum interessante Exklusivtitel bereitstehen. Ich bin nun mal ein Sammler und kaufe mir grundsätzlich alle Nintendo-Konsolen. Warum also warten, wenn ich Lust drauf habe? Schade nur, dass man sich die Farbe der Konsole nicht aussuchen darf, wenn man das volle Paket haben will.

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

DAS Wii U GAMEPAD

Text | Christoph Kraus, Thomas Peter

Der innovative Wii-U-Controller im Praxis-Check: Was taugt das GamePad wirklich? Und wie gut ist die Handhabung?

Langsam wird es ernst: Die Markteinführung der Wii U in Europa steht vor der Tür und Zocker wie Sammler scharren schon mit den Hufen. Alle fünf Jahre eine neue Konsole heimzutragen und auszupacken, ist immer wieder ein unvergleichliches Erlebnis. Dabei sehen wir es meist als selbstverständlich an, dass Konsolenhersteller – und ganz besonders Nintendo – ein nahezu perfektes Produkt abliefern: innovativ, durchdacht und gut verarbeitet. Wir sehen, dass in der Wii U stärkere Chips und Prozessoren verbaut sind und dass der Controller jetzt einen eigenen Bildschirm besitzt. Tatsächlich steckt hinter der Wii U noch viel mehr als nur neue Komponenten, Grafik-Chips und Halbleiter. Wie viel Pionierarbeit geleistet wurde, lässt sich anhand eines Gesprächs zwischen Nintendo-Präsident Satoru Iwata und seinen Mitarbeitern (aus der Internetrubrik „Iwata fragt“) erahnen.

Der Boss spricht

Das Wii U GamePad verfügt zwar über die meisten Funktionen eines eigenständigen Handhelds, ist und bleibt aber „nur“ ein Controller. Das bedeutet, dass alle Bild- und Toninformationen ausschließlich von der Konsole berechnet werden und anschließend kabellos an das GamePad gesendet werden müssen. Doch damit betritt Nintendo Neuland. Es existierte bislang keine bewährte Technologie, um diesen Datentransfer sicher und ohne Zeitverzögerungen zu bewerkstelligen. Nintendos Forschungs- und Entwicklungsabteilung in Kyoto arbeitete zu diesem Zweck mit „Nintendo Technology Development“ zusammen und suchte sich Hilfe bei hochspezialisierten Drittfirmen, allen voran bei Broadcom aus Kalifornien. Schließlich wurde das Problem gelöst, indem die Bildinformationen jedes Frames nun in kleine Datenpakete zerlegt, komprimiert und erst dann an den

Das beste Beispiel für einen gelungenen Einsatz des Wii U GamePads: In einem Minispiel von **Nintendo Land** rennt ein Spieler seinen Rivalen davon …

… und die anderen vier Zocker schauen auf den Fernseher, wo sie den Anführer vor Ablauf der Zeit fangen müssen. Eine Schnitzeljagd, wie sie im Buche steht!

Controller gefunkt werden. Die Entwickler waren beinahe selbst überrascht darüber, wie gut das sogar mit aufwendigen Spielgrafiken funktioniert.

Gewichtsproblem gelöst

Eine andere Baustelle waren Design und Gewicht des GamePads. Mit dem ersten Entwurf, der auf der E3 2011 gezeigt wurde, waren weder Fachpublikum noch Nintendo-Mitarbeiter zufrieden – zu klobig, zu schwer, zu unkomfortabel. Also wurde weitergetüftelt. Es wurden mit 3D-Druckern Modelle hergestellt, von Hand nachmodelliert, geschnitzt und geschmirgelt – und immer wieder wurden Meinungen eingeholt. Und über allem schwebte die Vorgabe, dass der neue Controller auf keinen Fall mehr als 500 Gramm wiegen sollte. Das endgültige Aussehen bezeichnet Nintendo-Entwickler Masato Ibuki als „Controller, ungleich jedem anderen Pad-ähnlichen Gerät“. Vom Design eines Tablet-PCs hat man sich also verabschiedet, das Spielgefühl steht im Vordergrund.

Der N-ZONE-Praxis-Check

Aber wie fühlt sich die Handhabung des Wii U GamePads an? Nach ausgiebigem Ausprobieren mit Spielen aus den unterschiedlichsten Genres können wir euch versichern: Das Pad ist weder zu schwer noch zu klobig noch zu unhandlich – sofern ihr in einer bequemen Sitzposition zockt. Es fühlt sich tatsächlich an, wie man es von einem anständigen Controller erwartet! Die beiden Analogsticks – sie sind übrigens anders als beim Prototyp keine Schiebepads wie beim 3DS mehr – erinnern an die griffigen GameCube-Steuerknüppel. Auch die Tasten sind allesamt gut erreichbar, was wir von den Schultertasten nicht unbedingt erwartet hatten. Freilich könnte der Touchpen, der auf der Rückseite des GamePads aufbewahrt wird, ausziehbar sein, wie manche Fans fordern – aber angesichts der kugelschreiberartigen Länge gibt es keinen Anlass für Kritik am Stift. Wer übrigens noch nicht weiß, ob er sich das Basic oder Premium Pack holen soll, dem sei definitiv zum hochwertigeren Set geraten: Alleine die Halte- und Ladeschalen sind den Aufpreis von 50 Euro wert, von 24 Gigabyte zusätzlicher Speicherkapazität ganz zu schweigen.

WIRKLICH RAFFINIERT?

N-ZONE stellt vier typische Einsatzgebiete des Wii U GamePads vor und bewertet deren Raffinesse.

ÜBERSICHTSKARTE

Bei Rennspielen wie **Sonic & All-Stars Racing Transformed**, aber auch beim Ego-Shooter **ZombiU** wird auf dem GamePad eine Strecken- bzw. Levelkarte eingeblendet. Das ist zwar nicht allzu innovativ, aber immerhin praktisch. Kippt ihr das GamePad beim Sega-Flitzer übrigens nach vorn, schaltet ihr einen Rückspiegel hinzu. Nette Idee!

RAFFINESSE: ● ○ ○

TOUCHSCREEN-CONTROLLER

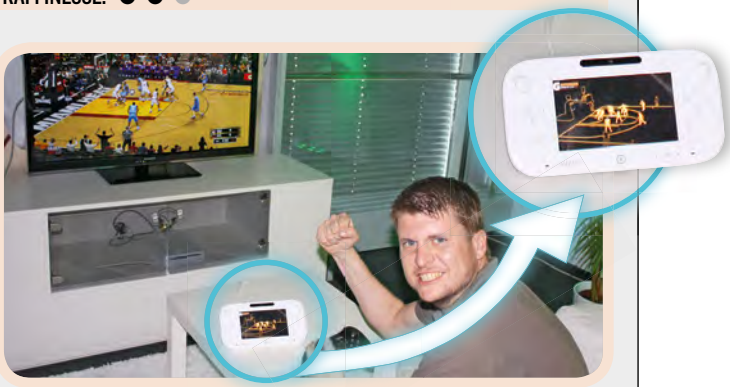
Balloon Trip Breeze, eine Attraktion aus **Nintendo Land**, wird ausschließlich mit dem Touchpen gespielt. Ihr streift mit dem Stift auf dem Bildschirm des Wii U GamePads umher, um euren Piloten, der an Luftballons befestigt ist, übers Firmament zu lenken und den Hindernissen auszuweichen. Ein nahe liegendes Einsatzgebiet für den Controller!

RAFFINESSE: ● ● ○

EXKLUSIVER SPIELBILDSCHIRM

Das Minispiel **Mario Chase** in **Nintendo Land** ist ein Paradebeispiel für eine sinnvolle und kreative Nutzung des GamePads: Vier Spieler steuern ihre Verfolger-Miis auf dem Fernseher durch den Level, einer muss ihnen auf dem Mini-Bildschirm des Wii-U-Controllers entkommen. Das ist spielerische Raffinesse, wie sie nur die neue Nintendo-Konsole ermöglicht!

RAFFINESSE: ● ● ●



KRAFTANZEIGE

Daran hat nicht nur unser Tom Gefallen gefunden: In **NBA 2k13** wird euch auf dem GamePad angezeigt, wie fit die Basketballer noch sind – und zwar in der Art einer Nachtsichtkamera. Je farbiger eure Athleten dargestellt werden, umso mehr Puste haben sie noch übrig. Solche Ideen mögen wir, bitte mehr davon! Die Funktion ist in der Praxis zwar nicht soooo wichtig, aber extrem cool.

RAFFINESSE: ● ○ ○

MiiVERSE ERKLÄRT

Text | Thomas Peter

N-ZONE führt euch im Detail in Nintendos exklusives Online-Netzwerk ein! Wir verraten euch alles, was ihr über Miiverse wissen müsst.

Lange hatte Nintendo die Ära des Web 2.0 verschlafen oder zumindest bewusst ausgeklammert, um seine minderjährigen Kunden vor unerfreulichen Begegnungen mit fremden Menschen im Netz zu schützen. Erwachsene Nintendo-Spieler freilich ärgerten sich über die stark beschränkten Online-Funktionen von Wii und 3DS und schielten neidisch zur Konkurrenz hinüber. Mit der Veröffentlichung der Wii U hat das ein Ende. Nintendo greift nicht nur die Ideen hinter Facebook, Twitter & Co. auf, sondern geht sogar noch einen Schritt weiter. Das Nintendo-eigene soziale Netzwerk heißt Miiverse und ist keine einfache Applikation, sondern essenzieller Bestandteil des Wii-U-Betriebssystems.

1 Zunächst einmal muss man sich registrieren lassen, um seine persönliche Nintendo Network ID zu erhalten. Diese ID ersetzt die vielkritisierten Freundescodes und ist Voraussetzung, um kommende Onlinefunktionen wie Internetbrowser, Miiverse und Nintendo eShop nutzen zu können. Dann geht es los. Bei jedem Einschalten der Konsole sieht man als Erstes die sogenannte WaraWara Plaza. Sie ist das Herzstück des Miiverse.

2 Auf der Plaza sieht man seine eigenen Wii-U-Spiele und zusätzlich die Titel, die von registrierten Freunden gezockt werden. Um die Spielsymbole herum versammeln sich Dutzende Miis, die euren sozialen Kontakten im Nintendo Network entsprechen. Das Besondere, vor allem für Nintendo, aber auch im Vergleich zu Facebook & Co.: Zusätzlich tauchen auch noch fremde Miis auf, sofern sie gerade das gleiche Spiel spielen oder darüber reden.

3 Nun darf kommuniziert werden. Über das GamePad wer-

Das Erste, was ihr beim Einschalten der Wii U sehen werdet: Die WaraWara Plaza, wo sich Freunde und potenzielle Freunde um verschiedene Spiele herum versammeln.

So sieht der Miiverse-Chat in Listenform auf dem Touchcreen aus. Ähnlichkeiten zu Twitter sind nicht zu übersehen und vermutlich gewollt.

den Nachrichten und Kommentare geschrieben, die auf dem Touchscreen listenförmig wie bei Twitter erscheinen und außerdem als Sprechblase des postenden Miis auf der WaraWara Plaza. Fremden Miis könnt ihr eine Freundschaftsanfrage senden, ohne dass ein unbekannter Freundescode im Wege steht. Miiverse funktioniert mit allen Spielen, ohne dass der Entwickler es extra integrieren muss. Auf diese Weise kann man Tipps zu den Spielen austauschen und um Rat fragen, wenn man nicht mehr weiterkommt. Natürlich dient Miiverse auch dem viralen Marketing, wie Nintendo selbst einräumt. Dadurch, dass auch die Spiele der Freunde auf der WaraWara Plaza angezeigt werden, soll der Spieler auf neue Produkte aufmerksam gemacht werden. Zwei sehr schöne Features: Man kann einen Filter so einstellen, dass bestimmte Beiträge ausgeblendet werden, wenn sie Spoiler enthalten können. Und man kann nun selber Screenshots machen, zum Beispiel, um den Kollegen die Stelle im Spiel zu zeigen, an der man festhängt.

4 Miiverse unterstützt außerdem Videotelefonie, genannt Wii U Chat. Man kann registrierte Freunde wie bei Skype anrufen, mit ihnen plaudern und dabei Bilder auf den Touchscreen malen. Im laufenden Spiel informiert ein blinkender Home-Button über eingehende Anrufe. Der Wii U Chat unterstützt selbstverständlich Kamera und Mikrofon des GamePads. Sehr praktisch: Man kann auch nur das GamePad zum Chatten benutzen, während auf dem TV das aktuelle Fernsehprogramm läuft. Ideal, um gemeinsam bei Quizshows mitzuraten.

5 Was sonst noch wichtig ist: Obwohl die Konsole noch nicht einmal auf dem Markt ist, wird für die Nutzung von Miiverse, Internet-Browser und eShop ein System-Update erforderlich sein. Dieses soll aber schon ab dem Launch-Tag zur Verfügung stehen.
Auf jeder Wii-U-Konsole lassen sich bis zu zwölf User-Accounts erstellen. So kann das dasselbe System von mehreren Haushaltsmitgliedern genutzt werden. Dazu ist für jede Person ein eigenes Mii nötig. Alle Spielstände und Ähnliches werden individuell gespeichert. Familienangehörige tauchen ebenso wie Freunde und Fremde als Miis auf der WaraWara Plaza auf.

Das Miiverse wird – zumindest zum Zeitpunkt der Markteinführung der Konsole – auf die Wii U beschränkt sein. Später soll es aber noch auf 3DS, PC, Tablets und Smartphones ausgeweitet werden. Außerdem soll sich die Nintendo Network ID wieder mit anderen Internet-Accounts wie Facebook verknüpfen lassen. ■

DER INTERNETBROWSER

Die harten Fakten zur Surf-Software der Wii U!

Am PC ist ein Browser das ultimative Werkzeug zum Umgang mit dem Internet. Ihr könnt surfen, mailen, Downloads starten, eigene Dateien ins Netz laden und genießt nahezu endlose Interaktions- und Kommunikationsmöglichkeiten. Auf Wii U erwartet euch im Vergleich dazu aber ein recht beschränktes Surf-Erlebnis. Denn weder funktionieren Plugins mit dem Browser (etwa das Flash-Plugin), noch könnt ihr Videos oder Bilder direkt mittels Browser runter- oder hochladen. Es ist also ein Web-Browser zum Stöbern, zum Lesen und zum Erkunden des Internets, Interaktionen sind aber nur begrenzt möglich. Immerhin unterstützt die Software den neuen HTML5-Standard. Die meisten in Webseiten eingebetteten Videos und Musikstücke sollten also wiedergegeben werden. Und die Bedienung mittels Touchscreen auf dem Gamepad ist sicherlich sehr komfortabel.

Sebastian meint:
„Von einem Browser auf Konsole erwarte ich mir ohnehin keine allzu großen Freiheiten und Möglichkeiten. Deshalb empfinde ich Nintendos Aufgebot für Wii U eigentlich als ganz prima. Mehr als schnell mal im Netz rumsurfen, Mails abholen und Youtube-Videos schauen werde ich mit der neuen Konsole eh nicht. Und das sollte funktionieren. Ich hoffe nur, die Software funktioniert reibungslos, bequem und schnell!“

Allzu gemütlich sieht es auf der WaraWara Plaza nicht aus, aber das scheint die vielen Miis nicht zu stören.

Reginald „Reggie“ Fils-Aimé tätigt den ersten Wii-U-Chat-Anruf der Geschichte und beeindruckt Nintendo-Präsident Satoru Iwata mit seinen Japanischkenntnissen.

Das Symbolfoto zeigt: Bevor ihr mit der neuen Konsole richtig loslegen könnt, ist erst mal ein System-Update erforderlich.

Wii U: DIE KAUFBERATUNG

Text I Christoph Kraus

Welche Zubehörteile sollte man sich zum Wii-U-Start gönnen? Und welche kann man sich sparen?

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

KONSOLEN-HALTERUNG

Wer sich für das Wii U Premium Pack entscheidet, bekommt diese **Plastikhalterung** praktischerweise gleich mit dazu. Sie dient dazu, die Konsole hochkant neben dem Fernseher aufzustellen – was in manchen Fällen durchaus hübsch aussehen kann. Allerdings hat dieses Zubehörteil lediglich einen optischen Nutzen. Bedenkt man, dass die Wii U auch liegend eine gute Figur macht, ist die Halterung vermutlich für die meisten Spieler überflüssig.

NUTZEN: ● ○ ○

NICHT SEPARAT ERHÄLTLICH

€ 20,-

GAMEPAD-LADESCHALE & -HALTERUNG

Ihr habt euch den Nintendo 3DS am ersten Verkaufstag angeschafft? Dann nennt ihr auch die Ladeschale euer Eigen. Diese dient dazu, die 3D-Konsole praktisch aufzuladen, ohne das Gerät umständlich mit dem Stromstecker zu verbinden: einfach auf die Schale legen, zwei Stunden warten, fertig! Exakt nach diesem Schema funktioniert auch dieses Zubehörteil für die Wii U, das aber nicht im Basic Pack enthalten ist. Wer die **Ladeschale** haben will, gönnt sich entweder das Premium Pack oder legt sich das Zubehörteil separat im Set mit der GamePad-Halterung zu. Nützlich, aber nicht unbedingt notwendig.

Es gibt Spiele, bei denen es sich als sinnvoll erweist, den Bildschirm des Wii U GamePads im Blick zu haben. **NBA 2K13** ist so ein Titel: Während ihr mit dem Pro Controller eure Athleten über den Hallenboden scheucht, entnehmt ihr dem Mini-Monitor, wie viel Ausdauer die Basketballer noch übrig haben. Mit der hier gezeigten **Halterung** hat das GamePad einen sicheren und stabilen Stand. Es ist sowohl im Premium Pack als auch gemeinsam mit der Ladeschale erhältlich.

NUTZEN: ● ● ○

Wii U PRO CONTROLLER

Mit satten 50 Euro schlägt die Anschaffung des **Wii U Pro Controllers** zu Buche. Doch die teure Investition lohnt sich: Für Ego-Shooter und Action-Adventures, die mit einer Vielzahl an Tasten gesteuert werden, gibt es keine ernsthafte Alternative zu diesem Zocker-Pad. Allerdings gibt es einen gravierenden Nachteil, der vor allem unserem **Zombi U**-Experten Uwe aufgefallen ist: Die Aktionstasten A, B, X und Y liegen viel zu weit unterhalb des rechten Analogsticks.

NUTZEN: ● ● ●

€ 50,-

MIKROFON

Das bislang einzige Wii-U-Spiel, das dieses **Mikrofon** unterstützt, ist **SiNG Party** und wird am 18. Januar 2013 hierzulande veröffentlicht. Nintendo bietet die Karaoke-Simulation aber nicht nur im Set mit dem eingangs erwähnten Mikro an, sondern verkauft es auch einzeln. So sind heiße Musik-Battles möglich. Eine gute Investition für diejenigen, die alle **Singstar**- und **Lips**-Titel schon auswendig mitträllern können.

NUTZEN: ● ● ●

PFLEGE-ACCESSOIRES

Wer auf Nummer sicher gehen möchte, bekommt für zehn Euro eine **Bildschirmfolie** für das Wii U GamePad, einen extragroßen **Touchpen** sowie ein **Putztuch** für den Mini-Monitor. Wer jedoch auch schon mit seinem Nintendo 3DS keine Kratzerprobleme hatte, kann sich diese Pflege-Accessoires getrost sparen. Es genügt, ab und zu mit einem feuchten Brillenputztuch über das Wii U GamePad zu wischen.

NUTZEN: ● ● ●

BASIC, PREMIUM ODER MIT ZOMBIES?

Die Wii U wird in drei Ausstattungsvarianten angeboten. Hier stellen wir Stärken und Schwächen im Detail vor.

BASIC PACK

- ⊕ Für 300 Euro die günstigste Art, die Wii U zu kaufen
- ⊕ Alles Relevante dabei – fast alles …
- ⊖ … denn die Sensorleiste fehlt!
- ⊖ 8 GB Speicher, da braucht's USB-Sticks
- ⊖ Ausschließlich in Weiß erhältlich

PREMIUM PACK

- ⊕ 32 GB sind für den Anfang genug.
- ⊕ **Nintendo Land** mit dabei
- ⊕ Halterungen und Ladeschale extra
- ⊕ Konsole in coolem Schwarz
- ⊖ 50 Euro Aufpreis – dafür ist die Farbe nicht wählbar

ZOMBIU PACK

- ⊕ Das größte angebotene Wii-U-Paket
- ⊕ Inklusive Wii U Pro Controller
- ⊕ **ZombiU** im Lieferumfang
- ⊖ Farbe nicht wählbar, nur in Schwarz erhältlich
- ⊖ 90 Euro Aufpreis

Wer sich zwischen den drei Wii-U-Varianten nicht entscheiden kann, dem sei definitiv zu einem der zwei Premium-Packs geraten. Diese enthalten nicht nur drei zusätzliche Zubehörteile – nämlich jeweils Halterungen für Wii U GamePad und Konsole sowie eine Ladeschale für den Controller –, sondern auch jeweils ein Spiel: Das Premium Pack mit **Nintendo Land** im Gepäck gibt's für knapp 350 Euro, das ZombiU Pack für 390 Euro.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Ich kann warten. Hetze ist nicht mein Ding."

Mein Vorurteil › Das nächste **Mario Kart** kommt bestimmt. Auch die **Zelda**-Legende wird sicher fortgesetzt. Bis es so weit ist, warte ich noch.

Für die Anschaffung der Wii bin ich um sechs Uhr aufgestanden, um im Morgengrauen vor der örtlichen Saturn-Filiale zu stehen. Auch für das iPhone habe ich den Wecker gestellt, damit mir das Steve Jobs' Pioniertelefon nicht durch die Lappen geht. Doch bei der Wii U passe ich vorerst: **Nintendo Land** reizt mich zwar, doch für zwölf Minispiele schaffe ich mir die Konsole nicht an. **New Super Mario Bros. U** ist eher ein Jump & Run der alten Schule denn eine spielerische Innovation. Also: Wii U – ich verzichte. Unverständlich ist für mich übrigens, dass die Sensorleiste im Basic Pack nicht enthalten ist. Die hätte den Kohl auch nicht mehr fett gemacht. So rate ich allen Lesern mit Konsolen-Kaufabsicht zum Premium Pack.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Ich greife auf jeden Fall zum ZombiU-Bundle!"

Mein Vorurteil › Ich werde es bereuen, wenn ich mir die Sparvariante zulege. Da kommen im Nachhinein sicher zu viele Kosten auf mich zu!

Das Basic Pack ist mir einfach zu basic, auch wenn ich einen Teil der dafür benötigten Zusatzhardware wie die Sensorleiste schon habe. Für mich fällt dieses Bundle durch, weil ich von der PS3 und der Xbox 360 die „kleinen" Ausführungen mit den 20- und 40-GB-Festplatten habe und seit Längerem ständig Inhalte oder Spiele löschen muss. Von daher komme ich nicht um eine schwarze Wii U herum! Im Gegensatz zu Christoph greife ich aber zum **ZombiU**-Pack, weil ich meistens alleine spiele und gleich zum Launch auch gerne etwas zocken möchte, das mich als erwachsenen, langjährigen Gamer anspricht. Wenn ich das durchaus spaßige **Nintendo Land** unbedingt in geselliger Runde spielen will, besuch ich einfach meinen Kollegen Kraus.

MACHT DER AKKU SCHNELL SCHLAPP?

Wii U Die Batterie im Wii U GamePad ist offenbar kein Dauerläufer.

Müssen wir Zocker uns daran gewöhnen, öfter mal den Akku des Wii U GamePads auszutauschen? Wie das englischsprachige US-Magazin **CVG** berichtet, sinkt die Kraft der Energiezelle in Nintendos innovativem Controller schon nach knapp 500 Ladezyklen auf 70 Prozent der ursprünglichen Leistungsfähigkeit. Doch schon im Auslieferungszustand hält der Akku (je nach Spiel) gerade mal drei bis fünf Stunden. Das bedeutet im Klartext: Wer das Wiii U GamePad 500 Mal aufgeladen hat, kann im schlimmsten Fall nur noch 126 Minuten, also gut zwei Stunden, zocken. Das ist nicht gerade lange. Doch Abhilfe ist zumindest in Sicht.

Der Kundenservice hilft

Medienberichten zufolge lassen sich bei Nintendos Kundenservice neue Akkus bestellen. Vermutlich wird es über kurz oder lang auch Energiezellen von Drittherstellern geben. Preise wurden jedoch nicht genannt. ■

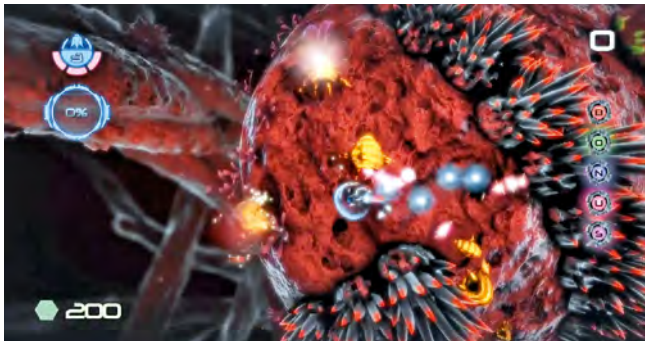
Christoph meint:

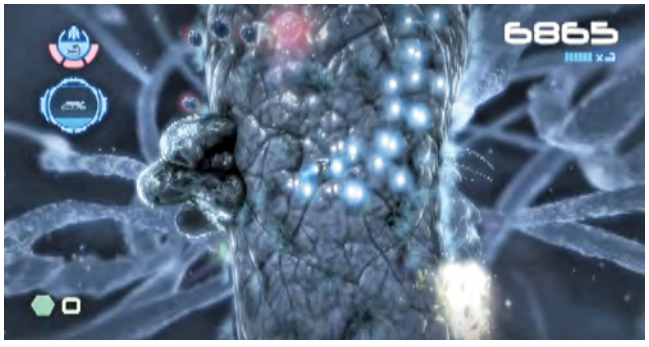
„Ich besitze ein fünf Jahre altes iBook aus dem Hause Apple. Der Akku hält, wenn er einen guten Tag hat, ungefähr eine halbe Stunde. Auch das aktuelle Handy meines Kollegen Uwe hält, nachdem es seit anderthalb Jahren in Betrieb ist, gerade mal zwölf Stunden durch, ehe es wieder an der Steckdose betankt werden muss. Am Batterie-Syndrom leiden also auch andere Geräte. Erst die Zukunft wird zeigen, ob der Akku des Wii U GamePads tatsächlich schnell schlapp macht."

NANO ASSAULT NEO

eShop Dieser Edel-Shooter ist made in Germany!

Auf das Konto des Entwicklerstudios Shin'en aus München gehen schon so manche Shoot 'em Ups wie **Nanostray** (DS) oder **Iridion 3D** (Game Boy Advance). Doch **Nano Assault Neo** – das neueste Action-Feuerwerk, das im eShop veröffentlicht wird – übertrifft die Vorgänger in puncto Effekte bei Weitem. Ihr übernehmt die Kontrolle über ein mikroskopisch kleines Raumschiff und versucht damit und mithilfe zahlreicher Waffen- und Schiffs-Upgrades einen Körper von schädlichen Angreifern (in diesem Fall beispielsweise Viren) zu befreien. Dass ein Koopmodus integriert ist, dürfte bei Genre-Fans besonders gut ankommen. Auch Retro-Spieler kommen auf ihre Kosten, denn der Shin'en-Knaller erinnert an die gute, alte Weltraum-Shooter-Ära. ■





SO ZOCKT IHR GUT UND BILLIG!

Ihr wollt eure alten Wii-Discs vorzeitig verscherbeln? Bloß nicht!

Schon gewusst, dass die Wii U nicht nur aktuelle Spiele schluckt, sondern auch bisherige Wii-Discs mit der neuen Nintendo-Konsole kompatibel sind? Deshalb wäre es regelrecht dumm, sich voreilig von Klassikern zu trennen. N-ZONE verrät – stellvertretend für die Fülle an hervorragenden Wii-Spielen – drei gute Vertreter vor.

Metroid Prime Trilogy

Wer die legendäre **Metroid Prime**-Serie nicht gespielt hat, der kann das Verpasste problemlos nachholen: Die **Metroid Prime Trilogy**-Disc enthält alle drei Ableger der preisgekrönten Reihe und die ersten beiden Episoden sogar mit neuer Wii-Steuerung und im 16:9-Modus. Doch die Sammleredition ist mittlerweile sehr selten geworden: Für die Anschaffung müsst ihr gut 50 Euro einplanen. Doch angesichts der exorbitant hohen Spielzeit aller drei Teile ist das Geld sehr gut investiert.

Donkey Kong Country Returns

Ein Hauch Nostalgie macht sich beim Spielen von **Donkey Kong Country Returns** breit: Die Kult-Affen Donkey und Diddy – einst von Entwicklerstudio Rare aufs Super Nintendo gebracht – haben auch in der Neuauflage nichts von ihrer Agilität verloren. Die neuen Levels strotzen vor Herausforderung und Spieltiefe, außerdem ist der Koopmodus ein ganz besonderes Vergnügen. Aber unterschätzt bloß den teils extrem happigen Schwierigkeitsgrad nicht!

Resident Evil 4 (dt.)

Jüngst heimste **Resident Evil 6**, der neueste Teil von Capcoms Action-Survival-Serie, durchwachsene Kritiken ein. Fachmagazine lobten zwar den riesigen Umfang mit vier Kampagnen und die herrlich übertriebenen Bosskämpfe, doch vor allem die hampelig animierten Nahkämpfe und die kurzen, aber häufigen Ladezeiten sorgten für Kritik. Die Wii-Edition von **Resident Evil 4** hingegen überzeugt in jeder Hinsicht – und das, obwohl das Original schon vor knapp neun Jahren auf den Markt kam. Pflichtspiel!

WARIOS SINNLOS-WISSEN *SPEZIAL*

Diese Wii-U-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Wii-U-FAKT # 1: Der Arbeitstitel des Wii-U-Jump&Runs **New Super Mario Bros. U** lautete **New Super Mario Bros. Mii**.

Wii-U-FAKT # 2: Die ursprüngliche Version des Wii U GamePads enthielt ein Schiebe-Pad, wie man es vom Nintendo 3DS kennt. Dieses wurde in der finalen Version allerdings durch einen herkömmlichen Analogstick ersetzt.

Wii-U-FAKT # 3: Bei der ersten Vorstellung des Wii U GamePads waren die Plus- und Minus-Tasten noch an anderer Stelle angebracht, nämlich links und rechts neben dem Home-Button.

Wii-U-FAKT # 4: Glaubt man dem Marketing-Spruch von Nintendo, soll das Wörtchen „Wii“ von „Wii U“ das Wir-Gefühl rüberbringen, das beim Spielen entsteht. Der Buchstabe U steht für „You“, also für dich und mich.

Wii-U-FAKT # 5: Die neue Nintendo-Konsole feierte am 08. Juni 2011 ihre Weltpremiere.

Wii-U-FAKT # 6: Bisherige Wii-Discs lassen sich erst nach einem Update auf der Wii U abspielen.

RÄUMT AB MIT BANDAI NAMCO

Die Tekken-Macher verlosen dicke Fan-Pakete!

Zusammen mit Namco Bandai Games verlosen wir passend zum Start der **Wii U Edition** von **Tekken Tag Tournament 2** drei dicke Fan-Pakete. Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst ihr uns nur auf www.n-zone.de/gewinnspiele die richtige Antwort (A oder B) auf unsere Frage nennen. Das Gewinnspiel läuft bis 28. Februar 2013. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Namco Bandai Games und Computec Media. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

WAS GIBT ES BEI UNS ZU GEWINNEN? A: Zwei Tekken-Figuren B: Eine Hekken-Schere

1. PREIS:
1x Yoshimitsu-Figur im Wert von 300 Euro
+ Tekken Tag Tournament 2 (Wii U)

2. PREIS:
1x Asuka-Figur
+ Tekken Tag Tournament 2 (Wii U)

3. BIS 5. PREIS:
jeweils 1x
Tekken Tag Tournament 2 (Wii U)

GERÜCHTEKÜCHE

...wir wärmen alles für euch auf

*Zwar entspricht die Wii-U-Version von **Call of Duty: Black Ops II** inhaltlich weitgehend den Fassungen für PlayStation 3 und Xbox 360, doch Medienberichten zufolge soll es auf der Nintendo-Konsole nicht möglich sein, bestimmte Levels herunterzuladen.*

Pikmin 3 wird entgegen früherer Planungen nicht im ersten Quartal 2013, sondern erst im Laufe des Frühjahrs ausgeliefert.

*Der finale Titel der neuen **The Legend of Zelda**-Episode für die Wii U wird auf der E3, die vom 11. bis 13. Juni 2013 in Los Angeles stattfindet, enthüllt. An diesem Termin werden neue Spielszenen gezeigt. Doch die Veröffentlichung des Spiels liegt noch in weiter Ferne.*

Nintendo arbeitet an intelligenten Möglichkeiten, Wii U und 3DS miteinander zu verschmelzen. Die ersten Spiele, die diese Funktion nutzen, könnten schon in den nächsten Monaten vorgestellt werden.

TOPS & FLOPS

1A DATENTRANSFER

Ihr wollt alle eure gekauften WiiWare- und Virtual-Console-Spiele, sämtliche Nintendo Points und Speicherdaten von der Wii auf die Wii U übertragen? Kein Problem! Mit einer SD-Karte mit mindestens 512 Megabyte freiem Platz sowie der Funktion „Systemtransfer“, den ihr im Hauptmenü von Nintendos neuer Konsole findet, könnt ihr Spielstände und Programmdaten übertragen.

DAS WIRD NIX MEHR!

Es sieht so aus, als würde die geplante Fortsetzung des GameCube-Gruselspiels **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** nie mehr in den Handel kommen. Denn Entwicklerstudio Silicon Knights plagen akute Geldsorgen: Medienberichten zufolge arbeiten dort nur noch fünf Mitarbeiter. Zu allem Überfluss müssen alle nicht verkauften Exemplare von **Too Human** und **X-Men Destiny** – also Spiele, die mit der Unreal Engine 3 entstanden sind – vernichtet werden. Steht das Kult-Studio somit vor dem Aus?

ACTION MIT MEHRWERT

Viele Leser fragen sich: Weshalb soll ich mir HD-Spiele wie **Tekken Tag Tournament 2** oder **Batman: Arkham City – Armoured Edition** auf der Wii U zulegen, wenn ich sie auf PlayStation 3 oder Xbox 360 mitunter günstiger bekomme? Ganz einfach: Weil man im Falle eines cleveren Einsatzes des GamePads stark profitieren kann. Der „Wii-U-Faktor“ bei allen N-ZONE-Tests gibt an, wie gut die neuen Features gelungen sind.

WO SIND DIE HITS?

Zwar sind am 30. November 2012 – dem Auslieferungstag der Wii U – durchaus einige gute Spiele verfügbar, beispielsweise **New Super Mario Bros. U** oder **Mass Effect 3**, doch bei näherem Hinsehen entpuppen sich die meisten von ihnen entweder als Umsetzungen oder als Fortsetzungen bekannter Serien. Der einzige innovative Wii-U-Hit ist bislang allenfalls die Minispielsammlung **Nintendo Land.**

SCHNELLER, BITTE!

Das von vielen Fans innig herbeigesehnte Strategiespiel **Pikmin 3** kommt erst nächstes Jahr auf den Markt. Auch **Game & Wario** – eine lustige Minispielsammlung im Stil der früheren **WarioWare**-Teile – ist zum Konsolenstart der Wii U noch nicht erhältlich. Es scheint also, als wolle Nintendo das Software-Line-up der neuen Hardware künstlich ausdehnen, um das ganze Pulver nicht schon zu Beginn zu verschießen. Die Zocker wollen aber lieber schon jetzt fette Games!

THE LEGEND OF ZELDA

Wii U Das wissen wir schon jetzt über Links nächstes Abenteuer.

Zuerst die gute Nachricht: Nintendo arbeitet schon jetzt daran, dass die **The Legend of Zelda**-Serie auf der Wii U würdig fortgesetzt wird. Aber jetzt die schlechte: Uns wurde bislang lediglich eine kurze Technik-Demo präsentiert, die zeigt, welche Richtung die Reihe künftig einschlagen könnte. In der Spielszene, die uns vorgeführt wurde, war Link mit einer Riesenspinne konfrontiert. Auf dem Wii U GamePad ließ sich jederzeit die Tageszeit wechseln. So konnte man ständig zwischen Tag und Nacht umschalten, was in Bewegung sehr gut rüberkam. Mit dem Analogstick war zudem die Position der Kamera leicht neigbar und per Tastendruck wechselte man zwischen diversen Kameraperspektiven hin und her. Darüber hinaus ließ sich das Spielgeschehen auf dem Fernseher per Knopfdruck auf den Bildschirm des Controllers holen. Diese raffinierte Funktion ist beispielsweise empfehlenswert, wenn euer Vater ins Wohnzimmer kommt und den Fernseher für sich beansprucht, um sich die Sportschau anzusehen. Dann könnt ihr auf dem Controller den Streifzug durch Hyrule fortsetzen, ohne dass der Haussegen schief hängt. Auf dem deutlich kleineren Bildschirm sieht die Bildqualität zwar nicht mehr ganz so brillant aus, aber beeindruckend ist die Grafik immer noch. Davon durften wir uns höchstpersönlich überzeugen. Der einzige Kritikpunkt an der Demo war das leichte Kantenflimmern, das an so mancher Stelle unübersehbar war. ■

Wii U N-ZONE HIT

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 30. November 2012

NEW SUPER M

Text | Christoph Kraus, Thomas Peter

Nintendo hängt im Titel seiner Jump&Run-Reihe den Buchstaben U dran – doch was ändert sich sonst?

ARIO BROS. U

FAQs

Was unterscheidet Marios Wii-U-Debüt von seinen Vorgängern?
Um es vorwegzunehmen: Die Neuerungen im Vergleich zu den letzten Serien-Episoden auf DS, Wii und 3DS halten sich stark in Grenzen. Nintendo hält an der bewährten Erfolgsformel fest und ergänzt sie lediglich durch neue Spielmodi und Objekte. Obendrein ist **New Super Mario Bros. U** jetzt zu fünft spielbar: Vier Spieler steuern – wie im letzten Wii-Ableger – Mario, Luigi sowie den gelben und blauen Toad – und der fünfte Teilnehmer kann seinen Freunden assistieren, indem er mittels Wii U GamePad Blöcke in der Gegend platziert. Das ist zumindest eine gute Idee.

Hat sich in technischer Hinsicht viel getan?
Nein, die Fortschritte sind nur marginal. Zwar kann die Wii U hoch aufgelöste Texturen in HD-Qualität darstellen (das war vor vier Jahren bei **New Super Mario Bros. Wii** noch nicht möglich), doch das fällt beim Spielen kaum auf. Schließlich ist es im Grunde genommen egal, ob der Klempner in 480p- oder in 720p-Auflösung durchs Pilzkönigreich hüpft. Da die Reihe traditionell im Comic-Look gehalten ist und auf eine realistische Darstellung verzichtet, sieht eigentlich alles wie immer aus – vor allem, wenn man schon früher mit einem Komponentenkabel gezockt hat.

Werden die Funktionen der Wii U gut genutzt?
Teils, teils. Die Hardware-Power kommt kaum zur Geltung; der Touchscreen wird nur im Fünf-Spieler-Modus verwendet oder um darauf weiterzuzocken, falls zum Beispiel euer Vater auf dem Fernseher Nachrichten sehen möchte. Jedoch wird ein anderes Feature der Wii U genutzt: das Nintendo-eigene soziale Netzwerk Miiverse. So erscheinen Nachrichten, Tipps und Anmerkungen anderer Wii-U-Nutzer direkt auf der Weltkarte, und zwar jeweils angeheftet an den Level, auf den sie sich beziehen. Die Umsetzung ist wirklich gut gelungen und fügt sich exzellent ins Spiel ein.

Erzählt mir was zum Aufbau und Umfang des Spiels!
Der Aufbau aller Welten ist ähnlich: Nach zwei herkömmlichen Levels folgt in der Regel ein Minischloss, in dem ihr einen Boss plättet. Dann folgen wieder zwei normale Levels, bevor man im eigentlichen Schloss einem von Bowsers Kindern gegenübertritt. Dazu gibt es meistens noch ein Buu-Huss-Schloss oder Abzweigungen mit Gebieten, die für den Spielverlauf nicht relevant sind, die aber dennoch Münzen beinhalten. Die ersten drei Welten sind für geübte **Mario**-Kenner ein Zuckerschlecken. Wir fühlten uns teilweise unterfordert. Erst ab der fünften Welt wird es anspruchsvoller.

Lohnt sich der Kauf?
Wenn wir alles Gesagte Revue passieren lassen und auf die Quintessenz reduzieren, kann es nach sorgfältigem Abwägen ganz subjektiv nur drei Antworten geben: Nein, ja und ja. Wenn ihr bereits einen oder mehrere Ableger der Serie zu Hause habt, lohnt sich der Kauf nicht. Wenn ihr aber noch kein **New Super Mario Bros.**-Abenteuer gespielt habt oder euch die anderen Wii-U-Starttitel überhaupt nicht ansprechen, ihr aber letztlich ein Spiel braucht, dann ist das Jump & Run eine gute Wahl. Das Gleiche gilt auch für Sammler, die grundsätzlich jedes **Mario**-Spiel haben wollen. Aber denen muss man ja sowieso nichts mehr erzählen.

EIN WUSELIGER SPASS

Ihr habt **New Super Mario Bros. Wii** gespielt? Gut, dann wisst ihr ja schon, wie hektisch es im Pilzkönigreich zugeht, wenn sich vier Spielfiguren am Abenteuer beteiligen. Das Wii-U-Debüt der Serie setzt noch einen drauf: Dort kann ein weiterer Spieler mithelfen, seinen Teamkameraden den Durchmarsch zu erleichtern, indem er Blöcke in der Gegend platziert. Doch ihr merkt schon: Wenn vier Helden – Mario, Luigi sowie zwei Toads – durch die Levels hüpfen und außerdem alle paar Sekunden Plattformen auf dem Bildschirm erscheinen, wird es mitunter ganz schön unübersichtlich. Dieser Makel haftete zwar schon dem Wii-Vorgängerspiel an, doch diesmal ist das Problem noch stärker ausgeprägt, da ständig Plattformen auf dem Fernseher erscheinen.

PIONIER MARIO

Die Mario-Spiele waren immer für eine Überraschung gut – aber für welche ganz genau? Es folgt eine kleine Auswahl.

TITEL	KONSOLE	DAS ERSTE MARIO-SPIEL MIT …
Super Mario Bros.	NES	… scrollender Grafik und einer komplexen Level-Abfolge
Super Mario World	SNES	… ruckelfreier Jump&Run-Action, selbst bei vielen Objekten gleichzeitig
Yoshi's Island	SNES	… Reitdinosaurier Yoshi und überraschend anderem Gameplay
Super Mario 64	N64	… vollständig dreidimensional gestalteten Welten!
Super Mario Sunshine	GC	… cleverer Verwendung der analogen Controller-Schultertasten
New Super Mario Bros.	DS	… klassischem Spielablauf bei zeitgemäßer Ausnutzung der DS-Technik
Super Mario Galaxy	Wii	… Schüttelsteuerung und außergewöhnlicher Levelgestaltung
New Super Mario Bros. U	Wii U	… 5-Spieler-Modus und optionalem Zocken auf dem mobilen GamePad

ALLES (SO GUT) WIE IMMER

Gumbas, Eishöhlen und Schneewelten: Haben wir das nicht alles schon mal gesehen? Uns beschleicht da ein leiser Verdacht ...

Ihr habt **New Super Mario Bros. 2** auf dem 3DS durchgespielt? Die Namen aller Koopalinge könnt ihr mittlerweile im Schlaf aufsagen, inklusive Gewicht und Schuhgröße? Ihr habt die Aufgabe, im 3DS-Spektakel eine Million Münzen zu finden, mit Bravour erfüllt und benötigt jetzt erst einmal eine Auszeit von Mario und Luigi? Dann könntet ihr ernsthaft in Betracht ziehen, das Wii-U-Debüt von Nintendos erfolgreicher Jump&Run-Serie zu überspringen und erst wieder die nächste Episode zu zocken. Denn Hand aufs Herz: Im Grunde genommen ist **New Super Mario Bros. U** lediglich ein Aufguss der Wii-Version aus dem Jahre 2009. Ob Spieldesign, Aufmachung, Musik oder Grafikstil: Nahezu alle bewährten Elemente wurden recycelt. Doch das mag sich jetzt negativer anhören als es ist, schließlich schätzen Nintendo-Fans seit jeher Verlässlichkeit in Sachen Gameplay. Zumindest neue Objekte – etwa die Eichel, die unseren Schnauzbartträger und seine Freunde in einen fliegenden Tanuki verwandelt – sorgen für eine frische Brise. Darüber hinaus ist auch Yoshi wieder zurück: Während der grüne Dino wie gewohnt als Reittier dient, kann sich zum Beispiel der rosarote Yoshi wie ein Luftballon aufblasen. Mit ihm schweben die vier Helden elegant über Abgründe.

Mit diesem extravaganten Flugkittel, den ihr nach Verzehr einer Eichel erhaltet, seid ihr der König des Himmels. Die Handhabung erinnert an das Cape aus **Super Mario World**.

LESER FRAGEN N-ZONE ANTWORTET

Inwiefern wirkt sich die Benutzung des Wii U GamePads auf den Spielspaß aus? Kann man das Spiel dadurch, trotz der (im Vergleich zu den Vorgängern) unveränderten Spielmechanik, als Innovation bezeichnen?

EMANUEL VAN WEIMER

N-ZONE: Deine zweite Frage können wir klar mit „Nein“ beantworten, denn innovativ ist New Super Mario Bros. U gewiss nicht. Dafür fehlt es dem Jump & Run schlichtweg an Neuerungen in puncto Spielmechanik. Das GamePad hat überdies nur einen äußerst geringen Einfluss.

Macht es überhaupt Spaß, den vier anderen Spielern mit dem Wii U GamePad zur Seite zu stehen, indem man Plattformen erschafft, auf denen sie dann stehen können?

MAX BLEICHER

N-ZONE: Es mag für einige Leute ganz lustig sein, den Teamkameraden zu helfen, indem man ihnen mittels Zeigefinger Blöcke auf den Bildschirm zaubert. Wir Redakteure hatten hingegen nicht allzu viel Freude daran, schließlich spielen wir Mario-Jump&Runs der Herausforderung wegen. Um so manche Münze zu finden, kann es sich aber als sinnvoll erweisen, den Koopmodus anzuwählen.

Wie sieht’s mit dem Umfang aus? Kann das Spiel auch nach dem Durchspielen fesseln?

BENNO SCHUMACHER

N-ZONE: Du sprichst einen wichtigen Aspekt an. Aus unserer Sicht kann New Super Mario Bros. U beim Umfang nicht ganz überzeugen. Schließlich fesselt das Jump & Run nach dem erstmaligen Durchspielen nur noch bedingt – es sei denn, man stürzt sich gern mit vier Mitspielern ins Abenteuer.

Gibt es neue Gegner, Hintergrundlieder oder Level-Themen (Wüste, Pilzkönigreich, Eis und Schnee, etc.) oder bleibt alles beim Alten wie schon zuvor bei New Super Mario Bros. 2?

JONAS MÜNSTERMANN

N-ZONE: Allzu viele Neuheiten erwarten dich nicht. Erwähnenswert sind jedoch die neuen Items, die tatsächlich für einen erfreulichen frischen Wind sorgen. Es ist jedoch beschämend, dass die Entwickler einen Großteil der früheren Musikstücke ohne Veränderungen übernahmen. Man könnte glatt meinen, der dafür zuständige Komponist bei Nintendo sei schon vor langer Zeit entlassen worden – doch seine Musik wird einfach immer weiter verwendet.

Ist das Spiel endlich schwieriger als die letzten Ableger?

FELIX KRA

N-ZONE: Du kannst dich darauf einstellen, dass der Schwierigkeitsgrad in etwa genauso ausfällt wie in den früheren Jump&Run-Episoden. Um ein Beispiel zu nennen: Mit der ersten Welt waren wir in ziemlich genau 20 Minuten fertig, auch die zweite bereitete uns überhaupt kein Kopfzerbrechen. Und selbst an der dritten Welt haben wir uns nicht die Zähne ausgebissen – sie war innerhalb einer halben Stunde abgehakt. Natürlich wird es danach schwieriger, aber die Levels sind dennoch für langjährige Serienkenner keine wirklich Herausforderung. Wer jedoch alle Goldmünzen sein Eigen nennen möchte, der ist natürlich auch langfristig beschäftigt.

Wird es möglich sein, auf den ausgewachsenen Yoshis zu reiten, oder bleibt es dabei, dass man die verschiedenen Baby-Yoshis nur mit sich herumträgt?

DANIEL ANDRÉ HOMP

N-ZONE: Auf dem grünen Yoshi kann geritten werden, die übrigen bringen den Helden jeweils eine individuelle Fähigkeit: Auf dem rosafarbenen Yoshi kann man über Schluchten schweben, der blaue dient zum Spucken von Seifenblasen (darin lassen sich Gegner fangen), der gelbe schließlich erhellt dunkle Passagen.

Kann man den alten Wii-Controller noch benutzen?

DENNIS SCHRAGE

N-ZONE: Du meinst die Wii-Fernbedienungen? Ja, sie dienen als Steuerinstrument. Alternativ kann man auch mittels Wii U GamePad zocken – eine Frage des persönlichen Geschmacks. Uns fiel es leichter, beim Spielen auf den Fernseher zu blicken und nicht auf den Touchscreen des GamePads.

Kann man auch online spielen?

DENNIS SCHRAGE

N-ZONE: Nein.

Wie lange ist die Spielzeit ausgefallen?

RENÉ RÜHMANN

N-ZONE: Wir wollen an dieser Stelle nicht allzu viel vorwegnehmen, deshalb möchten wir uns zurückhaltend ausdrücken: Die ersten vier Welten hatten wir in knapp zwei Stunden hinter uns gebracht. Wenn man bedenkt, dass es in den meisten vorherigen Serien-Episoden acht Welten gab und der Schwierigkeitsgrad mit fortschreitender Spielzeit traditionell anzieht, kannst du alles Weitere mutmaßen ... Oder lass dich einfach überraschen!

Wie viele neue Items gibt es für Mario, Luigi und die beiden Toads? Gibt es überhaupt neue Items?

STEFAN SCHMIDT

N-ZONE: Ja, es gibt welche, aber nur wenige. Im Grunde ist nur die Eichel neu, die Mario & Co. den Tanuki-Anzug beschert. Außerdem kann man nun Baby-Yoshis mit Beeren füttern, sodass sie je nach Hautfarbe besondere Fähigkeiten entfalten, Stichwort: Ballon-Yoshi. Aber das haben wir ja schon an anderer Stelle in diesem Artikel geschildert.

Halten die Challenge-Levels, was sie versprechen?

GEORG JURI

N-ZONE: Du beziehst dich auf den neuen Herausforderungs-Modus. Darin muss man bestimmte Aufgaben unter erschwerten Bedingungen erfüllen. Beispiel: einen Level schaffen, ohne eine einzige Münze aufzusammeln. Der Modus ist amüsant.

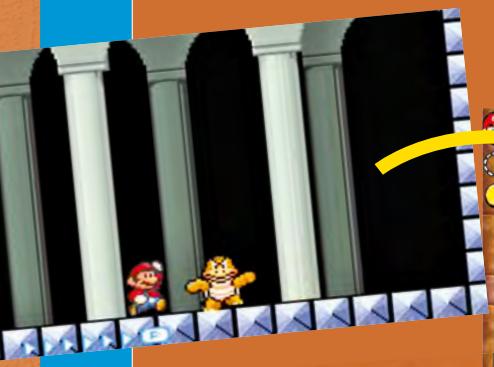
DER FÜNFTE SPIELER: DAS FÜNFTE RAD AM WAGEN

Beteiligen sich fünf Leute am Streifzug durchs Pilzkönigreich, hat einer von ihnen nur bedingt Spaß: der fünfte Spieler. Warum das so ist, verraten wir hier.

Im eigentlichen Mehrspielermodus zocken die Teilnehmer wie im Wii-Vorgänger mit zwei, drei oder vier Wii-Fernbedienungen: Einer spielt mit Mario, einer mit Luigi und die anderen beiden mit zwei Toads, wobei alle Figuren gleich agil sind, was beispielsweise ihr Sprungverhalten angeht. Das Neue an **New Super Mario Bros. U** ist der kooperative Aspekt: Ist zusätzlich ein Assistent im Spiel, hüpft dieser nicht selbst durch die Landschaft, sondern darf die anderen lediglich unterstützen. Das tut er, indem er mittels Tippen auf den Touchscreen zusätzliche Blöcke erschafft. Auf diesen können seine Teamkameraden dann hüpfen – und so bestimmte Goldmünzen ganz einfach einsacken. Doch ungeachtet der Tatsache, dass das Gameplay bei vier Figuren auf dem Bildschirm eh schon sehr wuselig ist, hat der fünfte Spieler eine sehr undankbare Aufgabe. Er darf nicht selbst ins Spiel eingreifen, sondern tippt (mal mehr, mal weniger koordiniert) auf dem Bildschirm herum. Er hat zwar das Privileg, als Einziger das **Wii U** GamePad in der Hand zu halten (das ganz nebenbei viel besser in den Händen liegt als die Wii-Fernbedienungen), darüber hinaus hat er aber wenig zu lachen. Wir finden, die Unterstützung des Touchscreens ist bei diesem Spiel und in dieser Form überflüssig. Es ist nur ein kleines Gimmick, das wohl unbedingt mit rein musste, damit das Spiel auch als Wii-U-Titel wahrgenommen wird. So läuft es eben in der Branche.

SCHON WIEDER DIESE KOOPALINGE!

Das darf doch nicht wahr sein: Bowsers Sprösslinge sorgen erneut für Wirbel im Mario-Universum. Ja sind die denn lebensmüde?



Die Überraschung vorneweg: In **New Super Mario Bros. U** müsst ihr ausnahmsweise mal NICHT die Prinzessin aus den Fängen der Ekel-Echse Bowser retten. Im Gegenteil: Im Vorspann seht ihr, wie eine riesige Roboterhand, kontrolliert vom Deck eines mysteriösen Flugschiffs, vom Himmel auf die Erde stürzt und sich Super Mario, Luigi sowie den blauen und den gelben Toad greift. Das Ungetüm schleudert die ahnungslosen Helden anschließend quer durchs Pilzkönigreich. Das allein ist schon eine wahre Sensation und ein witziger Seitenhieb auf die Tatsache, dass die Geschichte in den vorherigen Jump&Run-Abenteuern des Nintendo-Superstars stets gleich ablief. Wirklich viel ändert sich im Spielablauf aber freilich nicht.

DAUERHAFT GUT – WARUM „NUR“ 85%?

Zum begehrten N-ZONE-Hitstempel hat es zwar gereicht, aber weshalb knüpft Marios Wii-U-Debüt nicht an die glorreichen Wertungen der Neunzigerjahre-Ära an?

Nach der Lektüre dieses Artikels seid ihr zu dem Schluss gelangt, dass ihr **New Super Mario Bros. U** unbedingt haben müsst? Gut, denn diese Entscheidung werdet ihr mit Sicherheit nicht bereuen. Dafür sorgen das ausgefeilte Gameplay, der gewohnt hohe Spaßfaktor und die nahezu perfekte Steuerung, die den Vorgängern der Serie in jeder Hinsicht ebenbürtig ist. Allerdings wundert ihr euch, weshalb die Wertung für **Mario**-Verhältnisse verhältnismäßig niedrig ausgefallen ist? Wir versuchen es euch zu erklären. Zum einen stehen wir bei der Wii U erst am Anfang des Konsolenlebenszyklus. Das heißt: Wir wissen noch nicht, welche Innovationen uns die Entwickler in den kommenden Monaten und Jahren noch so alle servieren. Daher sind wir vorerst lieber zurückhaltend bei den Wertungen der Starttitel. Zum anderen ist es offensichtlich, dass **New Super Mario Bros. U** kein echter Innovationsmotor ist. Neuerungen sucht man mit der Lupe. Und die wenigen Innovationen – etwa die Weltkarte, deren Regionen in der Tradition von **Super Mario World** fließend ineinander übergehen – haben keine allzu großen Auswirkungen auf den Spielverlauf.

Das ehrliche Fazit:
Wir belassen es aus den oben genannten Gründen bei einer Wertung, die den hohen Spaßgehalt zwar einerseits würdigt, aber andererseits noch reichlich Luft lässt für Marios weitere Ausflüge auf die Wii U – hoffentlich sind die innovativer.

NEU: DER Wii-U-FAKTOR!
Wir möchten noch intensiver auf die Eigenheiten von Nintendos innovativer Heimkonsole eingehen und liefern euch ab sofort bei allen Wii-U-Tests eine zusätzliche Information: Der sogenannte Wii-U-Faktor gibt an, ...

- wie gut die technischen Raffinessen der neuen Konsole genutzt werden, etwa der zweite Bildschirm im Allgemeinen, dessen berührungsempfindliche Oberfläche, die Miiverse-Funktion oder das Mikrofon
- ob die Einbindung halbherzig umgesetzt ist oder ein wirkliches Plus in puncto Gameplay bietet
- ob es sich lohnt, zur Wii-U-Fassung eines Multiplattformtitels zu greifen oder ob ihr euch getrost eine andere Version anschaffen könnt.

Dabei gilt: Je mehr U-Buchstaben ihr unten seht, desto besser werden die Eigenheiten der Wii U genutzt.

Wii-U-FAKTOR

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii U GamePad, Wii-Fernbedienung
SONDERFUNKTIONEN	Touchscreen

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	5 (lokal)
ONLINE-FUNKTIONEN	Miiverse-Zugriff

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Nintendo wagt keine Experimente“

Mein Vorurteil › Innerhalb eines Jahres kommt schon das dritte Jump & Run mit Super Mario in den Handel. Nintendo übertreibt es so langsam ganz gewaltig!

Die frohe Kunde vorneweg: Zur Markteinführung der Wii ist Nintendo-Superstar Mario am Start. Doch jetzt die schlechte Nachricht: Einen Kaufanreiz stellt **New Super Mario Bros. U** nicht dar. Dafür mangelt es dem Hüpfer gravierend an Neuerungen im Vergleich zu den Vorgängern. Wen das nicht stört, der bekommt ein gewohnt spaßiges Jump & Run mit superber Spielmechanik, netten Ideen und ausbalanciertem Schwierigkeitsgrad. Jedoch hätten uns die Entwickler durchaus mehr spielerisches Geschick abverlangen können. Und jetzt mal Klartext: Bin ich der Einzige, der bemängelt, dass die Musik gefühlt seit zwei Jahrzehnten unverändert vor sich hin dudelt? Schreibt an redaktion@n-zone.de, wenn ihr das auch so seht!

MEINUNG • THOMAS PETER

„Ich bin so unendlich müde“

Mein Vorurteil › Bestimmt haut Nintendo zum Wii-U-Lauch einen Knaller raus, der viele Neuerungen bietet und die Möglichkeiten der Konsole voll ausnutzt.

Was soll ich sagen? Das Spiel ist ohne Fehl und Tadel und entspricht der gewohnt hohen Nintendo-Qualität. Trotzdem werde ich es mir nicht kaufen. Ich habe bereits zwei Vertreter der Serie und weiß damit alles, was ich wissen muss. Der neue Ableger mag zwar einen Tick besser sein als seine Vorgänger, aber im Grunde ist doch jeder neue Teil kaum von einem einfachen Update zu unterscheiden.

WERTUNGEN

PRO

- Endlich Mario in HD-Auflösung
- Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- Zeitlos gutes Gameplay, ...

CONTRA

- ... aber langsam wird's fad
- Musik überwiegend recycelt
- Viele Wii-Fernbedienungen nötig

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 9

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	82

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: 30. November 2012

NINTENDO LAND

Text | Christoph Kraus

Bereit für einen Test der etwas anderen Art? Wir klappern alle zwölf Attraktionen von Nintendos Freizeitpark ab und vergeben dabei Plätze für den Spaßfaktor. Eintritt frei!

FAQs

Mit welchem Spiel lässt sich Nintendo Land vergleichen?
Am ehesten ist die 12-in-1-Spielesammlung mit **Wii Play** vergleichbar, das vor sechs Jahren zum Start der Wii in den Handel kam. Jedoch sind die Attraktionen in **Nintendo Land** allesamt viel komplexer. Für uns ist es allerdings selbstverständlich, dass sich die Entwickler bei dem Wii-U-Spektakel mehr Mühe geben, schließlich kommt **Nintendo Land** für satte 60 Euro in den Handel. Zum Vergleich: **Wii Play** kostete damals lediglich 50 Euro und beinhaltete sogar noch eine Wii-Fernbedienung, die allein schon 40 Euro kostete.

Mit wie vielen Leuten ist Nintendo Land spielbar?
Ein Großteil der zwölf Attraktionen ist zu fünft spielbar. Dazu gehören die Minispiele **Mario Chase**, **Luigi's Ghost Mansion**, **Animal Crossing: Sweet Day**, **Pikmin Adventure** und **Metroid Blast**. Um sie zu zocken, benötigt man vier Wii-Fernbedienungen und das Wii U GamePad Lediglich an Einzelspieler richten sich **Takamaru's Ninja Castle**, **Donkey Kong's Crash Course**, **Balloon Trip Breeze**, **Captain Falcon's Twister Race**, **Yoshi's Fruit Cart** und **Octopus Dance**. An **The Legend of Zelda: Battle Quest** können sich drei Leute beteiligen.

Wird die Grafik den Möglichkeiten der Wii U gerecht?
Nur bedingt. Sämtliche Figuren, Objekte und Schauplätze sind zwar in HD-Auflösung modelliert, doch ins Staunen gerät man deshalb trotzdem nicht. Das liegt vor allem daran, dass die Welten der zwölf Minispiele allesamt im Comicstil gestaltet sind, wodurch die Hardware-Power kaum zur Geltung kommt. Im Übrigen klingt die Musik so, wie man sie sich vorstellt: Die Mischung aus nostalgischem Nintendo-Soundtrack und technoartiger Abmischung ist wirklich sehr gut gelungen und unterstreicht die liebevolle Aufmachung.

Wie ist das Spiel aufgebaut?
Wer es klassisch mag, der kann alle zwölf Attraktionen von Nintendos virtuellem Vergnügungspark einzeln aus dem Hauptmenü auswählen. Ihr könnt allerdings auch auf einem belebten Marktplatz herumschlendern und von dort aus die Eingänge, die zu den jeweiligen Minispielen führen, betreten. Auf dieser sogenannten Plaza begegnet ihr anderen Mii-Figuren, mit denen ihr interagieren könnt. Darüber hinaus könnt ihr euch die Erfolge und Punkterekorde dieser Miis ansehen, sofern ihr mit dem Internet verbunden seid. Eine nette, raffinierte Idee!

Macht Nintendo Land Lust auf die Wii U?
Ja, definitiv! Die Spielesammlung beweist vorzüglich, wozu die Wii U in der Lage ist. Während **New Super Mario Bros. U** lediglich ein lauer Aufguss der vorherigen Serien-Episoden ist, zeigt **Nintendo Land** die innovativen Gameplay-Möglichkeiten des GamePads perfekt auf. Allerdings verlangen die Attraktionen dem Spieler schon einiges an Geschick ab. Nehmen wir mal **Donkey Kong's Crash Course**: Ohne Fingerspitzengefühl kommt man garantiert nicht zum Ziel. Auch **Captain Falcon's Twister Race** ist eine harte Nuss.

DER PERFEKTE EINSTIEG?

Deshalb ist Nintendo Land so etwas wie eine zeitgemäße Variante der kultigen Spielesammlung Wii Sports!

Nintendo-Fans werden sich erinnern: Als die Wii-Konsole vor sechs Jahren in die Läden kam, da war **Wii Sports** gleich im Karton enthalten. Das hatte einen guten Grund: Die Sportspielesammlung eignete sich perfekt dazu, die Möglichkeiten der Wii aufzuzeigen. Jeder – ob Videospielprofi oder Einsteiger – kam auf Anhieb mit der Bewegungssteuerung zurecht. So wurden die fünf einzelnen Disziplinen von **Wii Sports** (Tennis, Golf, Boxen, Baseball, Bowling) oftmals in einem Atemzug mit der Wii-Konsole genannt, was dem Erfolg der Hardware sicherlich förderlich war. Auch **Nintendo Land** hat das Potenzial, das Wii-U-Konzept zu veranschaulichen.

MEINUNG • MAX DREWS

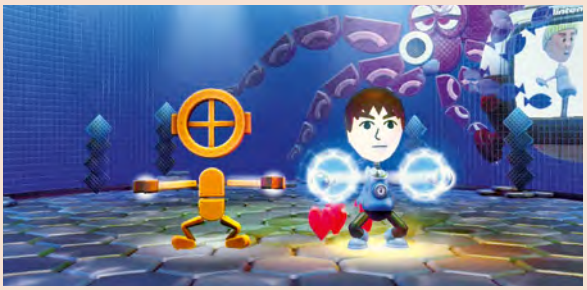
„Die Attraktionen machen Lust auf mehr!"

Mein Vorurteil › Ob die zwölf Attraktionen auch langfristig überzeugen werden? Da bin ich seeeehr skeptisch. Aber ich schaue mir das Spiel in Ruhe an.

Ich bin tatsächlich von **Nintendo Land** überrascht – keine andere Software eignet sich besser dazu, seinen Freunden und Verwandten zu zeigen, was das innovative GamePad alles kann. Dass es nicht – wie einst **Wii Sports**, das den exakt gleichen Zweck bei der Wii erfüllte – kostenlos im Bundle der Konsole beiliegt, ist einerseits schade, aber andererseits verständlich. Schließlich liefern uns die Entwickler zwölf Attraktionen, nicht bloß fünf. Und wir erinnern uns: **Wii Sports Resort**, das ebenfalls mit einem Dutzend Minispiele aufwartet, gab es seinerzeit auch nicht als kostenlose Dreingabe.

12

Kennt ihr noch Ulala aus dem Sega-Musikspiel **Space Channel 5**? Nein? Dann sei das schräge Spielkonzept mit der verrückten Disco-Mieze noch einmal erklärt: Ihr müsst in dem Dreamcast-Klassiker vorgegebene Tanzbewegungen mit den Aktionstasten und dem Steuerkreuz nachsteppen. Ein solches Controller-Kommando kann etwa so aussehen: Links, links, unten, unten, rechts, links. Je weiter ihr kommt, desto schneller und komplexer werden die Tanzschritte. **Octopus Dance** setzt auf dasselbe Gameplay – allerdings hat es uns beim Test überhaupt nicht angetörnt. Cool ist, dass euer Gesicht beim Spielen eingeblendet wird.



11

Auch dieses Minispiel fand bei den N-ZONE-Redakteuren nur schwachen Anklang: In **Takamaru's Ninja Castle** müsst ihr asiatische Schwertkämpfer, die der Reihe nach auf dem Bildschirm in Erscheinung treten, mit Wurfsternen kampfunfähig machen. Mit euren Fingern (also nicht mit dem Touchpen) schnippt ihr die Waffen in Richtung eurer Widersacher – je nach Gegneraufkommen kommt dabei ganz schön viel Trubel auf. Uns fiel auf, dass nach einer gewissen Spielzeit die Steuerung nicht mehr so korrekt funktioniert, da man das Pad dann leicht schräg halten muss, um Treffer zu landen. Ein eher halbgares Vergnügen!

10

Balloon Fight ist ein 8-Bit-Geschicklichkeitsspiel, das einst fürs Nintendo Entertainment System herauskam. In **Nintendo Land** schlüpft ihr wie im Original in die Rolle eines Männchens, das an Ballons befestigt übers Firmament schwebt. So müsst ihr Hindernissen ausweichen, beispielsweise Stacheln, die überall verteilt sind. Euren Piloten manövriert ihr dabei mit leichten Streichbewegungen auf dem Touchscreen des Wii U GamePads in die jeweilige Richtung. Doch das monotone Spielprinzip ermüdet schnell. **Ballon Trip Breeze** kann übrigens nur alleine gespielt werden. Ein zweiter Spieler darf lediglich assistieren, indem er Gegenstände vom Himmel verbannt.

9

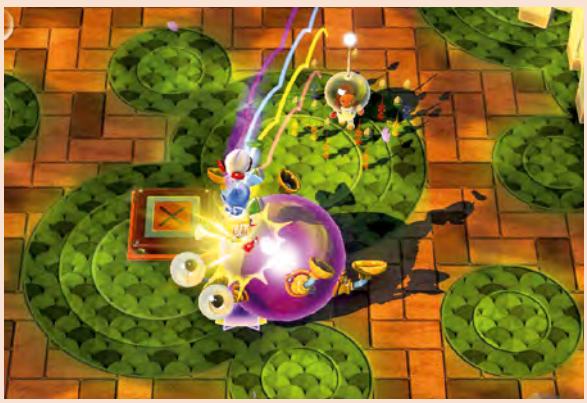
Bis zu vier Dorfbewohner versuchen, fünfzig Bonbons zu sammeln, die überall verstreut sind und sogar auf Bäumen liegen. Gleichzeitig verfolgen zwei Wächter die Süßigkeitenschlemmer – diese werden von nur einem (!) Spieler gesteuert, und zwar mit beiden Analogsticks. Die Hatz nach den Leckereien ist durchaus spaßig – allerdings kommt bei **Mario Chase** (dazu bitte eine Seite weiterblättern!) deutlich mehr Schadenfreude auf, wenn man den Verfolgten erwischt hat. Im Vergleich zu einer früheren Version haben die Entwickler die Spielregeln überarbeitet. Gut so!

8

Diese Light-Variante von **The Legend of Zelda** ist zwar nicht so stimmungsvoll wie die „großen" Episoden der berühmten Action-Adventure-Serie, dafür aber sehr spaßig inszeniert. Ihr marschiert wie auf Schienen durch ein Areal und nehmt der Reihe nach eure Widersacher ins Visier. Mit dem GamePad peilt ihr eure Gegner an – die Steuerung ist wirklich intuitiv umgesetzt. Allerdings braucht man schon Erfahrung als Spieler. Für die **Wii Sports**-Zielgruppe, die noch nie an der Konsole gespielt hat, ist **Battle Quest** definitiv nicht gemacht. Dafür ist der Streifzug für bis zu drei Spieler möglich.

7

Für viele Nintendo-Fans ist es äußerst schade, dass **Pikmin 3** zum Start der Wii U nicht im Handel erhältlich ist. Doch es gibt Entwarnung: Die passende Attraktion in **Nintendo Land** transportiert das Spielgefühl der renommierten Strategieserie adäquat auf den Bildschirm. Die bis zu fünf Teilnehmer – vier davon schlüpfen in die Rolle der Pikmin, einer steuert Captain Olimar – reißen Hindernisse ein, legen sich mit Ekel-Insekten an und versuchen, möglichst unbeschadet bis zum Schluss durchzuhalten. Ein solides Minispiel, das sich erstaunlich nahe an der Vorlage orientiert, aber ein bisschen spannender sein könnte.



6

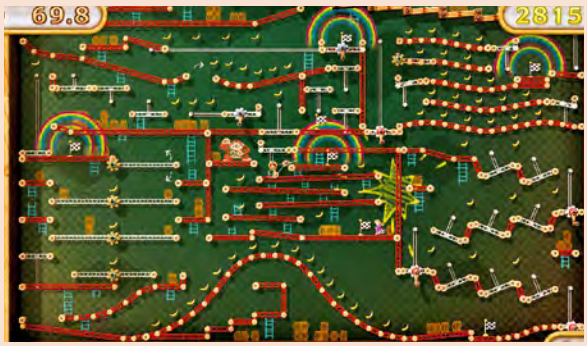
Noch in der letzten N-ZONE konnten wir uns keinen Reim auf die Spielregeln dieser Attraktion machen. Jetzt herrscht Klarheit: **Captain Falcon's Twister Race** kann den vollwertigen **F-Zero**-Episoden nicht das Wasser reichen. Vielmehr handelt es sich um ein simpel gestricktes Geschicklichkeitsspiel, bei dem ihr die futuristischen Gleiter durch Neigen des GamePads in die gewünschte Richtung lenkt. Um abzubremsen, tippt ihr mit einem Finger einfach auf den Touchscreen. Ohne schnelle Reaktionen geht angesichts der flotten Manöver nichts: Nur mit viel Geschick erreicht ihr überhaupt vor Ablauf der Zeit die Ziellinie.

5

Dieses heitere Minispiel hat uns alle in seinen Bann gezogen. Es ist denkbar einfach: Ihr bekommt auf dem Fernseher eine von Level zu Level ansteigende Anzahl an Früchten angezeigt. Diese müsst ihr anschließend mit eurem Gefährt einsammeln. Aber die Route, die ihr zurücklegt, müsst ihr, ohne die Linie abzusetzen, auf dem GamePad vorzeichnen. Dabei seht ihr allerdings nicht, wohin ihr steuert! Ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen ist also Pflicht, um die Aufgabe zu erfüllen. Erschwerend kommt übrigens hinzu, dass euer sogenanntes Fruchtbenzin nicht unendlich lange hält.

4

Donkey Kong's Crash Course hat es in puncto Schwierigkeitsgrad gewaltig in sich – dabei ist das Spielziel ganz einfach: Ihr müsst lediglich eine Lore über ein Schienennetz mit zahlreichen Hindernissen lotsen und möglichst lange durchhalten. Doch das ist im Eifer des Gefechts gar nicht so leicht: Auf den Wippen gerät man schnell aus dem Gleichgewicht, Kurbeln müssen erst betätigt werden, außerdem ist das Gefährt ziemlich instabil und zerfällt schon bei einer sachten Kollision in seine Einzelteile. Doch die Motivation, den Punkterekord zu knacken, ist hoch. Uns ist es übrigens noch nicht gelungen, ganz am Ziel anzukommen. Euch etwa?



3

Metroid Blast ist mit Sicherheit die Attraktion mit dem größten Actiongehalt. Fünf Spieler beharken sich in spannenden Baller-Showdowns miteinander. Derjenige, der das Wii U GamePad in der Hand hält, übernimmt dabei die Rolle eines Raumschiffpiloten, der sein Fluggerät durch Neigen des Controllers durch die Levels steuert und auf Knopfdruck seine Gegner beschießt. Mehrere Regelvarianten und das typische (wenngleich nur angedeutete) **Metroid**-Flair sorgen für ein peppiges Spielerlebnis. Bei unserem Test wollten wir die Fernbedienungen und das GamePad nicht mehr aus der Hand legen – eine Runde geht noch …

2

Mario Chase – Jagd auf Mario

Diese heitere Schnitzeljagd, die sich an bis zu fünf Teilnehmer richtet, ist wie für **Nintendo Land** gemacht. Das Minispiel beweist dabei eindrucksvoll, welche spielerischen Möglichkeiten sich mit der innovativen Konsole ergeben. Vier Figuren eilen mit der quer gehaltenen Wii-Fernbedienung durch abwechslungsreich gestaltete Areale – darunter ein Schlammpark und ein bunter Abenteuerspielplatz. Die Mission: Das als Super Mario verkleidete Mii fassen! Nur dem Pad-Zocker steht dabei eine Karte zur Verfügung. Hektische Team-Absprachen („Da hinten läuft er!“) stehen nun auf der Tagesordnung. Ein herrlich alberner Schabernack!

1

Luigi's Ghost Mansion – Luigis Geistervilla

Bei **Luigi's Ghost Mansion** handelt es sich um eine Attraktion, die erst auf der Wii U möglich wird: Vier Teilnehmer laufen als Geisterjäger, nur mit einer Taschenlampe bewaffnet, durch die unterschiedlichen Areale eines Spukhauses. Der fünfte Spieler – er übernimmt die Rolle des Gespenstes – muss versuchen, den Jägern zu entkommen und sie schachmatt zu setzen. Das gelingt, indem sich der Geist unbemerkt heranschleicht und im richtigen Augenblick zum Angriff bläst. Doch Vorsicht: Nach mehreren gescheiterten Würge-Versuchen ist die Energie aufgebraucht, dann ist die Runde vorzeitig vorbei. Ein großer Spaß mit hohem „Einmal spielen wir noch!“-Faktor!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Wii-FB, Nunchuk

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Mikrofon, Kamera, Bewegungssensor

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	5 (lokal)

ONLINE-FUNKTIONEN
Miiverse-Zugriff, Austausch von Highscores

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„12-in-1-Spielesammlung mit Live-Charakter“

Mein Vorurteil › Wird uns hier eine etwas umfangreichere Wii-U-Variante von **Wii Play** vorgesetzt oder bekommen wir tatsächlich auch Spieltiefe geboten?

Das Beste an **Nintendo Land** ist die Tatsache, dass es die Spieler bestmöglich an die spielerischen Errungenschaften der Wii U heranführt – das ist in erster Linie die perfekte Verschmelzung aus GamePad und Fernsehschirm. Doch unsere Wertung zeigt: So richtig lustig ist die 12-in-1-Spielesammlung nur mit mehreren Leuten. Dann jedoch entfaltet **Nintendo Land** sein wahres Potenzial. Dank Miiverse-Zugriff haben zwar auch Einzelspieler das Gefühl, über eine große, marktplatzartig angelegte Kirmes zu schlendern und dort haufenweise neue Miis zu treffen, doch die alleinige Highscore-Jagd fesselt nur bedingt an den Bildschirm. Es handelt sich eben um ein traditionelles Partyspiel – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

MEINUNG • THOMAS PETER

„Ein Streifzug durch 30 Jahre Nintendo-Geschichte “

Mein Vorurteil › Spiele dieser Art zockt man doch nur für fünf Minuten, dann ist die Luft raus. Dafür muss man keine 60 Euro ausgeben.

Ich bin kein Freund von Minispiel-Sammlungen, aber ich muss zugeben, dass **Nintendo Land** natürlich seine Existenzberechtigung hat. Es ist besser, die Möglichkeiten der Wii U von Nintendo selbst gezeigt zu bekommen als von Drittfirmen, die sich vielleicht weniger Mühe geben. Am besten gefällt mir die Musik: Retro-Stücke aus **F-Zero**, **Donkey Kong Country** & Co. sorgten bei mir für nostalgische Gefühle.

WERTUNGEN

PRO

- Luigi's Ghost Mansion!
- Kommunikation dank Miiverse
- Verbindet Nostalgie mit Moderne

CONTRA

- Simple Comic-Grafik
- Alleine recht öde
- Viele Wii-Fernbedienungen nötig

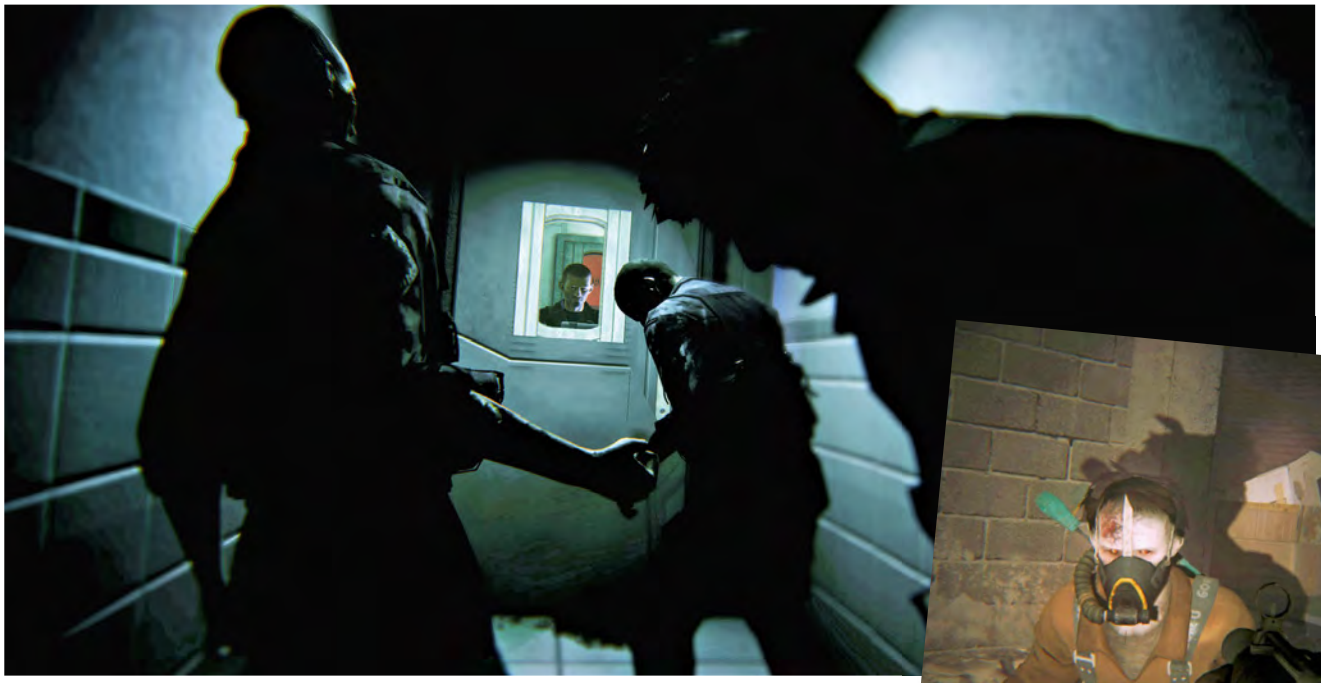
GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR U U U U U

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	80



Dieser Kollege hat keine Angst vor seinem eigenen Körpergeruch. Er explodiert, sobald er euch zu nahe kommt.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Ubisoft Montpelier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

ZOMBIU

Text | Olaf Bleich

Ubisofts Untote verbreiten auf der Wii U Angst und Schrecken.

Lilly Harrison hat ein Problem. Sie ist allein. Allein unter Untoten. Sie erwacht auf einer schäbigen Matratze irgendwo in der Londoner U-Bahn. Eine fremde Stimme erklärt ihr: „Oh, du bist wach. Sehr gut. Dort draußen warten nämlich furchtbar viele dieser Gammler auf dich.“ In der britischen Großstadt ist der Zombie-Virus ausgebrochen. Die Bevölkerung ist in Panik. Die Regierung hat schon lange die Kontrolle über die Situation verloren. Und was soll Lilly Harrison nun machen? Ganz einfach: überleben. Denn darum geht es in dem Ubisoft-Survival-Shooter **ZombiU**.

Der Buckingham Palace gehört zu den grafisch schönsten, aber auch zu den gefährlichsten Abschnitten im Spiel. Stellt euch auf eine Menge Action im Königshaus ein!

Mit dem Geschütz wehrt ihr problemlos einen Ansturm der Untoten ab.

Spannung pur

Ihr beginnt den Horrortrip als Otto Normalbürger – wie eben Lilly Harrison. Sie ist kein Superheld. Nur ein normaler Mensch. Bewaffnet mit einem Cricket-Schläger, einer Pistole und einem Rucksack geht sie auf die Suche nach den Hintergründen der Zombie-Apokalypse. Aber **ZombiU** ist kein Zuckerschlecken und schon gar kein Spaziergang im englischen Garten. Anfangs wählt ihr aus drei Schwierigkeitsgraden oder sucht euch sofort den Überlebensmodus aus. Hier segnet Lilly sofort das Zeitliche, sobald ein Zombie sie verletzt.

Aber auch das „normale“ Spiel hat es in sich: Die Modergestalten sind zähe Biester. Sie stecken problemlos vier Schläge mit der Cricket-Keule weg. Selbst einen Kopfschuss aus der kleinen Pistole halten sie aus. So ist die Anfangsphase von ZombiU eine kniffelige Angelegenheit: Jede Kugel ist wertvoll. Jeder Kampf mit einem Untoten fühlt sich intensiv und wuchtig an. Eine falsche Entscheidung, ein Fehlschlag und schon droht ein Neustart. Dann erwacht ihr wieder in der U-Bahn. Allerdings ohne Ausrüstung. Diese trägt nämlich euer früheres Ich noch auf dem Rücken. Ihr könnt euer Inventar aber zurückerobern. Geht ihr bei diesem Versuch allerdings erneut drauf, verliert ihr alle Gegenstände.

Charakter ohne Tiefe

So geht ihr in **ZombiU** langsamer und bedachter vor als in anderen Ego-Shootern: Laute Geräusche durch Pistolenschüsse oder Explosionen locken Zombies an, ebenso wie das Leuchten der Taschenlampe oder der Magnesiumfackeln. Erst mit der Zeit lernt ihr, wie ihr clever durch die ins-

VERSTECKTE BOTSCHAFTEN

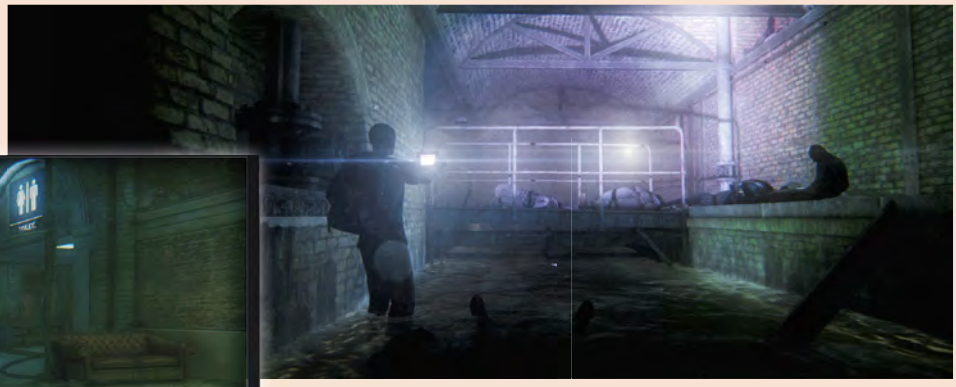
Die schlechte Nachricht: ZombiU besitzt keinen Koop-Modus. Stattdessen habt ihr aber die Möglichkeit, anderen Spielern bei einer aktiven Online-Verbindung Nachrichten zu hinterlassen. So könnt ihr eure Mitstreiter im Geiste vor besonders tückischen Momenten warnen, sie auf versteckte Wege hinweisen oder sie gar in die Irre führen.

Wer gerne im Mehrspieler-Modus unterwegs ist, der kommt im Kampf gegen King Boris, den König der Zombies auf seine Kosten. Auf vier Karten versucht ein Spieler als Soldat mit unterschiedlichen Waffen-Sets Flaggen zu erobern, während der andere Boris' hirntote Armee platziert. Das Besondere: Der Zombie-König befehligt seine Heerscharen mit dem Tablet-Controller. Den Soldaten steuert ihr wahlweise mit der Wiimote-Nunchuk-Kombination oder mit dem Pro-Controller.

In den düsteren Sumpflandschaften kommt ihr nur langsam voran und seid Zombie-Attacken daher viel leichter ausgeliefert als bei festem Untergrund.

In einer der Wohnungen findet gerade ein Zombie-Rave statt. Besser ihr stellt die Musik nicht aus, damit ihr die Aufmerksamkeit der untoten Bande nicht auf euch lenkt.

SO SETZT IHR DEN TABLET-CONTROLLER EIN



▶Scannen der Umgebung: Mit gedrückter linker Schultertaste sondiert ihr das Terrain, markiert Zombies und hackt Kamera-Überwachungskästen.

▲Beim Rumbasteln an Waffen: In eurem Safehouse verbessert ihr eure Waffen. Dies geschieht über ein einfaches Menü auf dem Touchscreen.

▶Beim Zielen mit der Armbrust: Dank der Bewegungssensoren visiert ihr euer Ziel durch das Schwenken des Controllers an und zoomt via Touchscreen an die Zombies heran.

gesamt zwölf Missionen kommt. Euer Inventar füllt sich mit Sturmgewehren, Maschinenpistolen oder Schrotflinten. Abhängig davon, wie oft ihr welche Waffe einsetzt, steigert ihr auch eure dementsprechenden Fertigkeiten. Zusätzlich findet ihr versteckte Hilfsmittel wie Schalldämpfer oder erweiterte Magazine, die ihr an der Werkbank in eurem Safehouse an eure Lieblinge schraubt. Leider wirken diese Rollenspielelemente etwas oberflächlich. Da einem das Spiel zum Munitionsparen anhält, treten gerade die verbesserten Waffeneigenschaften stark in den Hintergrund. Hier hat **ZombiU** definitiv noch Verbesserungspotenzial.

Nicht anfassen!

Das ändert aber nichts daran, dass Ubisofts Untoten-Ballerei eines der spannendsten Spiele des Jahres ist. Hier fühlt man sich wirklich wie der einsame Überlebende in einer feindlichen Welt. Jedes Stöhnen, jedes Geräusch lässt euch aufhorchen und noch einmal die Lage überprüfen. Gerade in der Interaktion mit der Umgebung setzt **ZombiU** geschickt den Touchscreen des Tablet-Controllers ein. Beim Scannen des Areals haltet ihr etwa das Steuerpult wie eine Kamera und markiert darauf Zombies, analysiert Gegenstände oder hackt Sicherheitssysteme. Denn nur wenn ihr diese Computer aktiviert, zeigt euch der Touchscreen die Karte der jeweiligen Levels an. Auch das Inventar steuert ihr über den Tablet-Controller und zieht Objekte beim Plündern in euren Rucksack oder verarztet eure Wunden mit Erste-Hilfe-Paketen. Während diese Funktionen wirklich erstklassig sind, kommen die ebenfalls integrierten Mini-Spiele nicht über das Prädikat „besonders belanglos“ hinaus: Beim Öffnen verbarrikadierter Türen tippt ihr mehrfach auf den Screen. Gleiches macht ihr auch beim Hochheben von Gullydeckeln und sogar beim Aufziehen einer Spritze. Spielt sich ZombiU ansonsten kreativ und geradezu eigensinnig, hat die Entwickler bei diesen Spielelementen ganz offensichtlich die Lust verlassen. Kluge Einfälle sind hier Mangelware.

Auch wenn die Grafik nicht gerade atemberaubend ist – die beklemmende Atmosphäre des Spiels ist vom Feinsten!

Wer länger scannt, ist schneller tot. Im Hintergrund kratzen die Zombies an der Tür.

Im Supermarkt gibt es nichts außer unzufriedenen Kunden.

Packend bis zum Schluss

ZombiU ist kein Spiel für zwischendurch. Es packt euch und saugt euch in die Zombie-Apokalypse. Prepper, euer kleiner Mann im Ohr, scheucht euch durch zwölf Abschnitte und gibt euch gezielt Aufgaben. Die Missionen in sich sind ausgesprochen linear: Geht dort hin, findet Gegenstand XY oder drückt hier einen Schalter. Allerdings suggeriert **ZombiU** trotzdem eine offene Spielwelt. Das liegt daran, dass ihr auch abseits der Route viele Möglichkeiten habt, euch auszutoben. In versteckten Räumen und Kanälen findet ihr Extra-Gegenstände, Zeitungen und Notizen. Die Areale sind offen und bieten häufig mit Leitern oder Kistenstapeln verschiedene Angriffspositionen. Auch die Waffensysteme lassen sich munter miteinander kombinieren. So bildeten eine geworfene Magnesiumfackel und eine Tellermine im Test ein durchschlagendes Duo. **ZombiU** belohnt überlegtes Vorgehen und hat gerade mit Abschnitten im Buckingham Palace seine heimlichen Höhepunkte. Hier stolzieren Zombies mit Armeeuniform und Panzeranzügen durch die Gegend. Allerdings gelingt es **ZombiU** nicht, eine für sich spannende Geschichte zu erzählen. Die Suche nach der Ursache des Virus plätschert vor sich hin. Letztlich ist es das atmosphärische Szenario selbst, welches **ZombiU** über die Längen im Spielverlauf zieht. Gerade die urbanen Levels sind – trotz versteckter Gags wie „ravenden“ Zombies – optisch ausgesprochen unspektakulär. Überhaupt ist **ZombiU** sicherlich nicht das schönste Wii-U-Spiel. Insbesondere die Oberflächen sind allzu oft sehr matschig und gelegentliche Grafikfehler stören den Gesamteindruck. Immerhin kaschiert **ZombiU** diese Schwächen mit hübschen Lichteffekten und einer absolut genialen Klangkulisse, deren dynamischer Soundtrack euch einen Schauer nach dem anderen über den Rücken jagen wird. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-Freigabe	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Nunchuk, Pro Controller

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Kamera, Bewegungssensor

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	2 (lokal)
ONLINE-FUNKTIONEN	In-Game-Tags

Diesen Zombies müsst ihr den Helm vom Kopf prügeln, ehe sie verwundbar sind.

MEINUNG • OLAF BLEICH

„We want some Brainsssss!““

Mein Vorurteil › Zombies gehören auf die anderen Konsolen, nicht auf die Wii U. ZombiU ist für mich als Horrorfan trotzdem ein wirklich gutes Spiel geworden.

Endlich ein Zombie-Game fernab von Splatter und Blutrausch. **ZombiU** ist ein innovativer Launch-Titel für die Wii U. Der Survivaltrip durch London ist atmosphärisch dicht und spielerisch fordernd; die Shooter-Mechanik funktioniert ordentlich. Gerade die Nahkämpfe haben es in sich und so verwandelt sich jedes Scharmützel in eine Schlacht ums Überleben. Allerdings ist es schade, dass Ubisoft die RPG-Elemente nur oberflächlich umsetzt. Zusätzliche Komplexität hätte dem Spiel vielleicht noch den entscheidenden Kick gegeben. Trotzdem: **ZombiU** ist waschechter Survival-Horror in Zeiten, in denen **Resident Evil** lieber Urlaub in Hollywood macht.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spannung pur!
- ⊕ Echter Survival-Horror
- ⊕ Starkes, intensives Kampfsystem

CONTRA

- ⊖ Grafisch häufig nur mittelmäßig
- ⊖ Oberflächliche Rollenspielelemente
- ⊖ Unkreatives Touchscreen-Getatsche

GRAFIK 7
SOUND 9
STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	70

Wii U N-ZONE HIT

Genre: Beat 'em Up | Entwickler: Namco Bandai | Hersteller: Namco Bandai | Termin: 30. November 2012

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Text | Uwe Hönig

Der aktuellste Ableger der weltberühmten Prügelspielserie ist als Wii U Edition pünktlich zum Verkaufsstart der neuen Nintendo-Konsole verfügbar!

Mit der Ankündigung einer Wii-U-Version von **Tekken Tag Tournament 2** auf der E3 2012 haben Namco Bandai und der Director der **Tekken**-Serie Katsuhiro Harada nicht nur uns eine große Freude gemacht. Schließlich wurde bisher keine der Hauptepisoden der Prügelspielserie für eine Nintendo-Konsole umgesetzt. Lediglich Mobil-Zocker können sich mit **Tekken Advance** auf dem Game Boy Advance oder **Tekken 3D: Prime Edition** auf dem 3DS vergnügen. Mit der Europa-Veröffentlichung der neuesten Heimkonsole von Nintendo am 30. November 2012 hat dieser **Tekken**-lose Zustand aber glücklicherweise ein Ende. Genauer gesagt können sich Wii-U-Käufer sogar auf die umfangreichste Version von **Tekken Tag Tournament 2** freuen!

Bruderkampf: Harte Fights zwischen Mario und Luigi gibt's sonst nur bei Super Smash Bros.!

Tag-Team-Attacke: Die relativ einfach ausführbaren Tag-Team-Moves sind spektakulär in Szene gesetzt und bringen in der Regel jeden Gegner in Bedrängnis.

Pilzkopf: Die in der Wii-U-Version enthaltenen Outfits sehen lustig aus, ändern aber nichts an der Gefährlichkeit der Kämpfer!

Spielhallen-Hit für daheim

Bereits die PS3- und Xbox-360-Versionen des Spiels heimsten weltweit sehr gute Wertungen in der Fachpresse ein und glichen dem Automatenvorbild wie ein Ei dem anderen. Um uns mit eigenen Augen davon zu überzeugen, wurden wir freundlicherweise mit einer entsprechenden Arcade-Maschine ausgestattet. Und um es gleich vorwegzunehmen: Die Wii-U-Version steht sowohl den anderen Konsolenfassungen als auch dem Videospielautomaten in keinster Weise nach und läuft ebenfalls mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde, selbst wenn sich im nur für Wii U verfügbaren Mushroom-Modus zwei zu wahren Giganten mutierte Kämpfer gegenüberstehen. Grafische Unterschiede zum Automatenvorbild sind nicht zu erkennen, die Wii U Edition von **Tekken Tag Tournament 2** wirkt sogar fast noch einen Tick knackiger und schärfer als das Spielhallen-Original. Offenbar hat das Team des exzentrischen Tekken-Obergurus Katsuhiro Harada neben der Einbindung des neuen Kampflabors auch die eine oder andere Textur ein kleines bisschen aufpoliert. In puncto Kampfsystem gleichen sich Heim- und Konsolenversion ebenfalls wie eineiige Zwillinge. Schließlich wurde bei der Entwicklung der Automaten-Version viel Feintunig betrieben, damit auch die Tag-Team-Matches einwandfrei funktionieren. Neben den obligatorischen Fights Mann gegen Mann (oder Frau oder Bär oder Dinosaurier – die Charakterauswahl erfüllt **Tekken**-typisch auch bizzarste Vorlieben) stehen dem Spieler noch weitere Team-Modi zur Verfügung.

Kämpft doch, wie ihr wollt!

Demnach lassen sich vollwertige Tag-Team-Matches absolvieren, auf Wunsch sogar mit bis zu vier menschlichen Teilnehmern. Darüber hinaus gibt es erstmals die Möglichkeit, mit einem einzelnen Kämpfer gegen ein zweiköpfiges Tag-Team anzutreten. Den Entwicklern ist es dabei gelungen, diese offensichtlich unfairen Matches einigermaßen in Balance zu bringen. Die Angriffe eines Solo-Kämpfers sind deshalb stärker und ziehen mehr Energie ab als die Attacken eines vergleichbaren Tag-Teams. Trotzdem entsteht ein kleiner Nachteil, der aber eher psychologischer Natur ist: Wenn also ein einzelner Fighter den ersten Gegner eines Tag-Teams beinahe ausgeschaltet hat (was im Endeffekt den Sieg bedeuten würde, egal wie viel Energie der zweite Tag-Team-Gegner noch übrig hat) und kurz davor ein Kämpfer-Wechsel erfolgt, ist man oft etwas demoralisiert. Der eigene Charakter hat ja in der Regel bereits Schaden genommen und man sieht sich nun einer völlig frischen feindlichen

Prinzessinnen-Keile: Da die **Tekken**-Serie schon immer abgefahrene Kämpfer und Kostüme enthielt, wirken die neuen Nintendo-Klamotten gar nicht mal so abartig.

EIGENE OUTFITS GEFÄLLIG?

Ein umfangreicher Editor macht's möglich!

Tekken Tag Tournament 2 als **Wii U Edition** bietet einen ausgezeichneten Editor, in dem sich die Outfits und Accessoires eurer Lieblingscharaktere komfortabel euren Wünschen anpassen lassen. Dank des Touchscreens auf dem Wii U GamePad könnt ihr problemlos die Outfits verändern und mit grafischen Elementen verschönern. Das Gleiche gilt für Hüte, Brillen, Haarspangen oder anderes schmückendes Beiwerk. So könnt ihr zusätzlich zu den enthaltenen Nintendo-Klamotten ganz eigene Outfit-Kreationen basteln und damit eure Gegner überraschen!

Mario-Spezial: Bei den in der Wii U Edition enthaltenen neuen Klamotten ist natürlich auch das charakteristische Kostüm des berühmten Nintendo-Klempners dabei.

Ungewöhnliche Tarnung: Wer sich vom Erscheinungsbild Jinpachis im Nintendo-Outfit täuschen lässt, läuft Gefahr, ziemlich kräftig eins auf die Mütze zu bekommen!

ZAHLLOSE EXTRAS AN BORD

Viele DLC-Inhalte sind bereits enthalten!

Auf der PlayStation 3 oder der Xbox 360 stehen viele Extras als Download-Content zur Verfügung. So durften sich beispielsweise die Vorbesteller der PS3- oder Xbox-360-Versionen mit „The Snoop Dogg Stage“ über eine Bonus-Arena freuen, in der die Hip-Hop-Legende Snoop Dogg (oder Snoop Lion ...) auf einem Thron sitzend das Kampfgeschehen beobachtet. Die brandneue Wii U Edition von **Tekken Tag Tournament 2** ist bereits von Anfang an mit fast allen dieser Extras (inklusive dem Badebekleidungsmode-DLC) ausgestattet.

Energieleiste gegenüber, die es nun ebenfalls zu dezimieren gilt. Manchmal artet das regelrecht in Arbeit aus, sorgt gleichzeitig aber auch für eine ordentliche Portion Spannung!

Gewohnte Spielerfahrung

Für den N-ZONE-Test stattete uns Namco Bandai einen Redaktionsbesuch ab, um uns die Besonderheiten von **Tekken Tag Tournament 2** für Wii U zu präsentieren. Natürlich blieb dabei auch genug Zeit für ausgiebige Fights und den exklusiv auf Wii U wiedergeborenen Tekken-Ball-Modus. Das charakteristische Gameplay der **Tekken**-Reihe ist auch bei der Wii-U-Fassung unverändert erhalten geblieben und sorgt für schnelle, gnadenlose Fights. **Tekken**-Profis werden sich also sofort heimisch fühlen und können mit ihren einstudierten Spezialattacken und Kombos loslegen. Im Gegensatz zur normalen **Tekken**-Reihe gibt es natürlich noch die coolen Team-Attacken, die sich beim Wechsel zwischen zwei Charakteren aktivieren lassen. Außerdem existiert die Möglichkeit, das Tag-Team für etwa drei bis fünf Sekunden gemeinsam agieren zu lassen, um in dieser kurzen Zeitspanne eine mächtige Welle an Schlägen und Tritten auf den Gegner einprasseln zu lassen. Die über 50 spielbaren Charaktere (übrigens die umfangreichste Kämpferriege, die jemals in einem **Tekken**-Spiel gesehen wurde) verfügen jeweils über ein gewaltiges Angriffsrepertoire. Kämpfer wie Hwoarang beherrschen weit mehr als 100 Attacken, die sich durch zusätzlich veränderbare Körperhaltungen höchst eindrucksvoll variieren lassen. Deshalb sollten sich Einsteiger zunächst ruhig ein wenig Zeit nehmen und sich mit ihrem Lieblingscharakter ins Trainingslager zurückziehen. Doch auch ohne solche Maßnahmen bereitet **Tekken Tag Tour-**

Schulhofgerangel: Auf Knopfdruck stürmt der Tag-Team-Partner herbei, um hilfreich ins Kampfgeschehen einzugreifen.

Armer Mario: Einmal nicht aufgepasst, schon liegt unser Lieblings-Klempner wehrlos auf dem Boden und muss eine Tracht Prügel von Captain Falcon einstecken!

nament 2 im Mehrspielermodus eine Mordsgaudi. Prügelspielprofis bemängeln dabei das unfaire Juggeln, bei dem der Gegner, in der Luft oder am Boden liegend, immer weiter mit Treffern eingedeckt werden kann – eine Situation, aus der es kaum ein Entrinnen gibt. Die Steuerung mit dem Wii U GamePad funktioniert gut und die über den Touchscreen auslösbaren Spezialattacken erleichtern Anfängern den Einstieg. Profis greifen jedoch lieber zum Arcade-Stick von Hori, der am 15. Dezember zum Preis von knapp 60 Euro erscheinen soll.

⊕ Riesenspaß für alle

So kann es passieren, dass auch ein **Tekken**-Veteran von einem Frischling derbe aufs Maul bekommt. Doch genau dadurch entsteht das typische **Tekken**-Feeling! Es macht einfach viel Freude, sich mit mehreren Mitspielern um die Wette zu kloppen und nebenbei verbale Nettigkeiten auszutauschen. Das artet so gut wie jedes Mal in lautes Geschrei aus, aber das gehört in diesem Fall mit zum Spaß!

TEKKEN-BALL-MODUS

Legendärer Modus, exklusiv nur für Wii U!

Bei Tekken Ball handelt es sich um eine Art Volleyball-Minigame, das in **Tekken 3** als zusätzlicher Modus enthalten war. Die Neuauflage des witzigen Bonusspiels ist exklusiv in der Wii U Edition von **Tekken Tag Tournament 2** mit dabei. Ob der Modus als DLC für die anderen Systeme erscheint, ist nicht bekannt.

Cool: Unter den enthaltenen Nintendo-Kostümen befinden sich auch die Outfits von F-Zero-Star Captain Falcon und von Prinzessin Zeldas Alter Ego Shiek!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Pro Controller

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Mikrofon, Kamera, Bewegungssensor

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
4 (lokal, online)

ONLINE-FUNKTIONEN
Multiplayer-Matches

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Zum 1a-Prügelglück fehlt nur ein Arcade-Stick!"

Mein Vorurteil › Tekken zählt zu den erfolgreichsten Prügelspielen, obwohl das Kampfsystem nicht perfekt ist und Neulinge auch mal gegen Profis gewinnen!

Ich gebe es ja zu, ich bin ein **Tekken**-Fanboy! Selbstverständlich sind mir die Unzulänglichkeiten des **Tekken**-Kampfsystems bekannt und über manche Dinge rege ich mich immer wieder gewaltig auf. Beispielsweise wenn mich ein Gegner mit Blödel-Moves ewig in der Luft hält und ich einfach nichts tun kann als zuschauen. In diesem Zusammenhang ist es einfach wichtig, die Ruhe zu bewahren und eine Gegenmaßnahme für den ersten Treffer der feindlichen Kombo zu suchen. Trotz kleiner Schwachpunkte macht **Tekken Tag Tournament 2** auch auf der Wii U sehr viel Spaß. Darüber hinaus sorgen Extras wie die neuen Nintendo-Outfits oder der abgedrehte Mushroom-Battle-Modus für witzige Auseinandersetzungen. Dank der tollen Tag-Team-Moves wirken die Fights außerdem äußerst flink und dynamisch!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Mehr als 50 Kämpfer enthalten
- ⊕ Brandneue Nintendo-Outfits
- ⊕ Coole Tag-Team-Moves
- ⊕ Klasse Optik ohne Ruckler
- ⊕ Witziger Mushroom-Battle-Modus

CONTRA

- ⊖ Einige unschöne Hintergründe
- ⊖ Schwächen im Kampfsystem

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR UU

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	85

Bei Aktionen wie dem Superkick zoomt die Kamera dicht ans Geschehen heran und zeigt die Action in einer spektakulären Großaufnahme.

Genre: Prügelspiel | **Entwickler:** Ubisoft Quebec | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

MARVEL AVENGERS: KAMPF UM DIE ERDE

Text | Olaf Bleich

Ein Prügelspiel mit dem Charme des unglaublichen Hulk: Dumm, aber liebenswert. Wie die Rächer trotz fehlendem Anspruch die Welt retten sollen ...

2012 war das Jahr der Superhelden: Batman entstieg in **The Dark Knight Rises** dem Grab. **The Amazing Spider-Man** wurde noch einmal neu aufgelegt. Doch eine Gruppe außergewöhnlicher Herrschaften stahl ihnen die Show: die Avengers. Angeführt von Tony Stark alias Iron Man (gespielt von Robert Downey Jr.) trumpften die einstigen Rächer im diesjährigen Kinosommer mit viel Action und einer ordentlichen Portion Humor auf. Da wundert es auch niemanden, dass die Superhelden-Truppe auch zum Launch der Wii U an den Start geht. Mit **Marvels Avengers: Kampf um die Erde** präsentiert Ubisoft ein eingängiges Prügelspiel, welches besonders für Comic-Fans seinen Reiz haben dürfte.

Mit dem gewaltigen Felsenbrocken blockt der unglaubliche Hulk zumindest einen der Hammer-Angriffe des mächtigen Thor geschickt ab.

Viele bunte Bildchen

Denn die Geschichte der Singleplayer-Kampagne basiert auf der Secret-Invasion-Comicreihe. Was ist passiert? Die Erde steht einem neuen, besonders gefährlichen Feind gegenüber: den Skrulls. Diese fiesen Grünlinge haben eure Lieblingshelden lange beobachtet und imitieren nun deren Verhalten und Eigenarten. Sie sind genauso stark wie die Avengers, nur eben von Grund auf böse.

Die Kampagne wird in fünf Arenen – darunter u.a. Manhattan und Savage Land – in jeweils acht Kapiteln erzählt. Ihr besteht also insgesamt 40 Missionen, ehe die Skrulls ihre grünen Hintern wieder Richtung Weltall bewegen. In diesen 40 Schlachten tretet ihr mit immer neuen Zweier-Teams der Superhelden-Gruppe an. So übernehmt ihr dabei u.a. prominente Mitglieder wie den Hulk, Spider-Man, Wolverine oder den mächtigen Thor, schaltet aber auch Schurken wie Dr. Doom, Loki oder Doctor Strange frei. Kleine Comic-Schnipsel mit einer gelungenen Sprachausgabe halten die Kämpfe dabei notdürftig zusammen. Hier hätten die Entwickler ruhig etwas mehr Tiefe in die Geschichte bringen können.

Hulk SMASH!

Ganz ähnlich ergeht es leider auch dem Kampfsystem. Ihr steuert euer Zweier-Team wahlweise im Koop-Modus oder allein. Ob ihr dabei den Wii U Controller oder die Wiimote-Nunchuk-Kombination übernehmt, ist eure Entscheidung. Sie beeinflusst, ob ihr Aktionen mit Bewegungen oder durch das Tippen auf den Touchscreen ausführt. Das ändert allerdings nichts daran, dass **Marvel Avengers: Kampf um die Erde** im Ring nicht viele Mög-

Hoffentlich ist Iron-Man gut ausgepolstert. Captain America ist nämlich seinem Laser-Strahl ausgewichen und setzt zum vernichtenden Gegenschlag an.

Black Widow ist ausgesprochen gelenkig und zudem noch recht schnell, allerdings richten ihre Moves weniger Schaden an als die anderer Kämpfer.

lichkeiten bietet: Zwei einfache Attacken, drei Spezial-Moves sowie zwei Konter- und ein Ultra-Finisher stehen euch zur Auswahl. Das wars!

Auch verzichtet das Spiel auf umfangreiche Tastenkombinationen. Stattdessen klickt ihr die Aktionen einfach auf dem Touchscreen an. Während ihr für die einfachen Moves lediglich auf einen Knopf tippt, malt ihr bei Special-Moves kleine Muster auf den Screen oder hämmert bei Ultras kräftige Schlagsalven auf den Bildschirm. Leider unterscheiden sich die Specials der Protagonisten spielerisch kaum voneinander. Zwar besitzt jeder Charakter seine individuellen Fähigkeiten, diese gehen aber aufgrund der zu kurzen Abklingphasen in Kombo-Attacken und Ultra-Moves geradezu unter. Im Endeffekt kommt es hier lediglich auf schnelle Finger am Gamepad an.

Aufgrund der doofen Gegner-KI fertigt ihr viele Schurken problemlos nach wenigen Sekunden ab. Nur selten entwickeln sich echte Matches mit Kontern und Gegenangriffen. **Marvel Avengers: Kampf um die Erde** steuert sich gut, ist aber in sich derart simpel, dass es zum Himmel schreit. So sind die verschiedenen Spielarten neben der Kampagne nur ein müdes Pflichtprogramm, um Boni wie Cartoon-Schnipsel freizuschalten. So richtig aufregend ist das Prügelspiel alleine allerdings nicht.

Da geht's ab!

Das ändert sich erst im Mehrspieler-Modus. Hier funktioniert die Mischung aus Ultra-Moves, Brechern und Kontern erstklassig und so kommt es immer wieder zu spannenden Gefechten, bei denen auch Einsteiger aufgrund der einfachen Steuerung ihre Chance haben. Diese erfreuen sich neben dem einfachen Handling besonders an der hübschen Inszenierung der Schlachten und den unzähligen Effekten. Auch wenn **Marvel Avengers** spielerisch nicht viel hergibt, so sieht es zumindest gut aus. Und damit kommt es dem diesjährigen Kinohit in Sachen Anspruch verdächtig nahe. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Pro Controller

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Mikrofon, Kamera, Bewegungssensor

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
2 (lokal, offline)

ONLINE-FUNKTIONEN
-

Comic-Held Spider-Man behindert seine Widersacher mit klebrigen Netzattacken und nutzt diese Momente, um einen Konter zu starten.

MEINUNG • OLAF BLEICH

„Alleine öde. In der Gruppe ein echter Spaß!"

Mein Vorurteil › Wenn schon Prügelspiel, dann **Street Fighter** oder **Tekken**. Aber bei **Marvel Avengers** muss ich mir wenigstens keine langen Tastenkombinationen merken.

Marvel Avengers ist ein schwieriger Fall: Der Einstieg in das Spiel ist absolut fließend. Nach kürzester Zeit erfreut ihr euch an tollen Kombos, spektakulären Ultras und knackigen Kontern. Blöderweise bekommt ihr aber auch nach fünf Kämpfen das Gefühl, dass ihr bereits alles gesehen habt. **Marvel Avengers'** mangelnde Spieltiefe wird ihm in Kombination mit der scheintoten Gegner-KI zum Verhängnis. Diesen grünen Schlafwagenverein besiegt ihr selbst mit einer Hand auf dem Rücken. Allerdings ändert sich die Spielerfahrung im Koop und noch deutlicher im Versus-Modus. Hier wird Marvel Avengers plötzlich zum ernsten Prügelspiel, welches gutes Auffassungsvermögen und schnelle Reaktionen erfordert. So ist **Marvel Avengers** zwar keine Ausgeburt an Genialität, aber in lustiger Runde zumindest ein netter Party-Prügler mit Comic-Bonus.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Technisch hübsche Umsetzung
- ⊕ Unterhaltsamer Multiplayer
- ⊕ Simpler Einstieg und vielfältige Tutorials

CONTRA

- ⊖ Flaches Kampfsystem
- ⊖ Insgesamt zu leicht
- ⊖ Zu wenig Abwechslung
- ⊖ Sich wiederholende Sprachausgabe

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR UU

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	77

Welche Aufgabe steht nun auf dem Programm? Dreht am Glücksrad und findet heraus, welche wahnsinnige Herausforderung eurem Nager als Nächstes blüht.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

RABBIDS LAND

Wii U N-ZONE HIT

Text | Olaf Bleich

Mario Party, nimm dich in Acht. Denn die Hasen sind los: Ist die Wii U dem Ansturm der chaotischen Langohren gewachsen?

Man nehme: Eine Wii U, eine möglichst lustige Runde und eine Horde verrückter Nager, die alles für goldene Trophäen tun. Fertig ist **Rabbids Land**. Die putzigen Langohren machen in der Brettspielumsetzung Jagd auf Nintendos **Mario Party**, nur eben gewürzt mit einer deftigen Portion Ubisoft-Humor. Da werden die Häschen etwa gleich zum Start in Farbeimer getunkt und danach mit einer riesigen Billardkugel „abgestempelt“. Spaß ist, wenn man trotzdem lacht! Und so gehört **Rabbids Land** sicherlich zu den unterhaltsamsten Mehrspieler-Titeln der ersten Wii-U-Generation.

Go for Gold!

Das Herzstück von **Rabbids Land** ist die Trophäenjagd. Hier streiten sich bis zu vier Mitspieler in einer großen Vielzahl an Mini-Games und Events um goldene Pokale. Habt ihr einmal keine vier Freunde bei der Hand, übernimmt auch gerne die Computer-KI die Rolle der Mitstreiter. Das ist zwar löblich, bringt euch aber um die Gruppendynamik, die bei **Rabbids Land** besonders wichtig ist. Sprich: Je mehr Freunde, desto mehr Spaß.

Das Spielbrett besteht aus einem äußeren und einem inneren Ring sowie dem dicken Zielfeld in der Mitte. Durch simples Würfeln springt ihr über die verschiedenen Felder und gelangt so zu Events und Mini-Games. Im Mehrspielerbetrieb benötigt ihr jeweils einen Wii-U-Controller sowie eine Nunchuk-Wiimote-Kombination. Denn in vielen Aufgaben tretet ihr gegeneinander an. In einem Mini-Game etwa trommelt ein Spieler rhythmisch wie in **Guitar Hero** in der Luft und schießt so Feuerbälle auf seinen Gegenspieler. Je besser er die Töne trifft, desto mehr

Ganovenjagd: Einer spielt die Diebe, der andere den Sicherheitsdienst.

Feurige Rhythmusgymnastik. Weicht schnell den Lavakugeln aus.

Hindernisse wirft er seinem Widersacher in den Weg. An anderer Stelle versucht ein Spieler mit seinen Rabbids Trophäen aus einer Galerie zu stehlen, während der andere dies verhindern muss. Die Auswahl an Mini-Spielen ist in **Rabbids Land** ausgesprochen üppig und dank kurzer Tutorials vor jeder „Disziplin“ finden sich auch Einsteiger schnell zurecht. Nachdem ihr **Rabbids Land** zum ersten Mal gespielt habt, tauchen übrigens alle absolvierten Mini-Spiele im Hauptmenü auf, wo ihr sie noch einmal abseits der Trophäenjagd ausprobieren könnt.

Mal was anderes!

Auf dem Spielbrett gibt es aber neben den Mini-Spielchen noch viel mehr Abwechlsung. Springt ihr auf ein Fragezeichen, beginnt etwa ein witziges Quiz mit teils absurden Fragen. Wenn ihr schon immer einmal wissen wolltet, welcher Zehen- oder Fingernagel am menschlichen Körper am schnellsten wächst, hier findet ihr es heraus. Erreicht ihr dagegen Event-Felder, dreht ihr am Glücksrad und schaltet womöglich eines der Live-Ereignisse frei. Hier pustet ihr beispielsweise in den Wii-U-Controller und schiebt die Hasen übers Eis. Oder ihr besteht einen Reaktionstest gegen eure Mitspieler und versucht, die Wiimote am schnellsten aufzuheben. Die Abwechslung zwischen Mini-Games, Aktivitäten und witzigen Zwischenereignissen wie etwa dem Auftauchen des Trophäendiebs auf dem Spielfeld stimmt also und erzeugt eine angenehme Dynamik, ohne dass **Rabbids Land** gleich im Chaos versinkt. Einzig das Jackpot-Feld stört ein wenig. Hier bekommt ein Spieler per Zufallsgenerator Trophäen spendiert. Allerdings stellte dieser den Spielverlauf zuweilen doch arg auf den Kopf. Das störte zwar nicht massiv, sorgte aber für böses Blut in der Runde.

Die Präsentation ist insgesamt sehr liebevoll. Immer wieder leiten kleine, witzige Einspieler die aktuellen Ereignisse ein. Wer die Rabbids kennt, der weiß, dass hier Humor und Witz ganz groß geschrieben werden. Daher packt Ubisoft auch noch satte 87 Kurzfilme mit den possierlichen Häschen auf die Disc. Ein netter Service und garantiert für so manchen Schmunzler gut. ■

Indiana Rabbid und der Tempel des Todes: Euer Hase darf nicht überrollt werden.

Beim Minispiel Octoblow pustet ihr Pinguine auf ein Piratenschiff.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U Gamepad, Wii Nunchuk

SONDERFUNKTIONEN Touchscreen, Mikrofon, Kamera, Bewegungssensoren

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
4 (lokal)

ONLINE-FUNKTIONEN -

Bei den posierlichen Rabbids ist ordentlich Taktgefühl gefragt – selbst auf dieser total abgedrehten Halloween-Party, wenn ihr das Tanzbein schwingen müsst.

MEINUNG • OLAF BLEICH

„Freunde kommt herbei. Die Rabbids sind los!“

Mein Vorurteil › Eigentlich war **Mario Party** König der Brettspiele. Doch Ubisofts bösartige Häschen haben es faustdick hinter den Ohren.

Ich kann es leider nicht anders sagen: Für Solospieler ist **Rabbids Land** ungefähr so spannend wie Springreiten im TV. Natürlich sind die Minispiele lustig, aber trotz der hübschen Präsentation mangelt es dem Spiel dennoch an Tiefgang, um mich zum Weiterspielen zu bewegen. Das ändert sich allerdings mit einigen Freunden auf der Couch ganz schnell: Da wird gelacht, geschimpft und um jede Trophäe gekämpft. Der bissige Humor von **Rabbids Land** passt perfekt zu dem witzigen Wettbewerbscharakter des Mehrspielermodus. Die Minigames und Events sind allesamt klasse spielbar und sehr abwechslungsreich. Wer also keine Lust hat, **Monopoly** oder **Activity!** aus dem Schrank zu kramen, der kann guten Gewissens die Hasen aus dem Gehege lassen!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Grandioser Mehrspielerspaß
- ⊕ Kreative Nutzung des Wii-U-Controllers
- ⊕ Jede Menge Humor
- ⊕ Sehr abwechslungsreich
- ⊕ Viele Extras

CONTRA

- ⊖ Für Solospieler uninteressant
- ⊖ Einige Funktionen weniger spannend

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 9

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	85

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii U GamePad, Wii-FB
SONDERFUNKTIONEN	Touchscreen

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	4 (lokal)
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG OLAF BLEICH

„Sofa-Sport zum Abgewöhnen. Nichts wie weg!“

Mein Vorurteil ▸ Wozu brauche ich das? Die Spiele gibt’s schon in gut!

Dritter Strike. Sorry, Ubisoft, ihr seid raus. Eigentlich sind nur Golf und Tennis richtig unterhaltsam, der Rest ist leider Konsolensport auf spielerisch unterstem Niveau. Aber diese Games gibt’s schon besser und hinzu kommt eine technische Umsetzung, die wie aus dem Jahr 2005 anmutet.

WERTUNGEN

PRO

- Nur Tennis und Golf gefallen wirklich
- Mit mehreren Leuten besser

CONTRA

- Ruckelige Grafik
- Miese Spielphysik

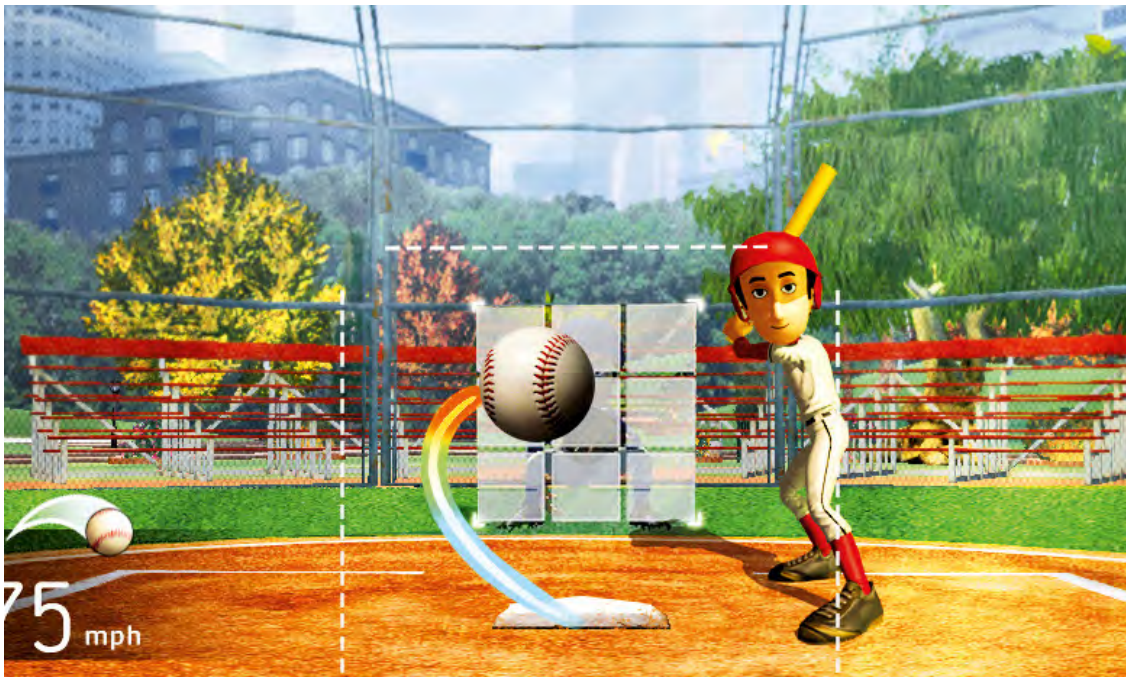
GRAFIK 5

SOUND 5

STEUERUNG 7

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
40	55



Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

SPORTS CONNECTION

Text | Olaf Bleich

Sport vor der Wii U? Eine gute Idee! Aber nicht mit dem über weite Strecken missratenen Sports Connection …

Kein Konsolen-Launch ohne eine sportliche Minispiel-Sammlung. Wer erinnert sich nicht noch an lange Bowling-Abende mit seinen Freunden und **Wii Sports**? Leider erreicht Ubisofts **Sports Connection** lange nicht die Qualität seines offensichtlichen Vorbildes. Denn die Umsetzung der sechs Sportarten schwankt stark und die Technik liegt leider auf Kreisliganiveau.

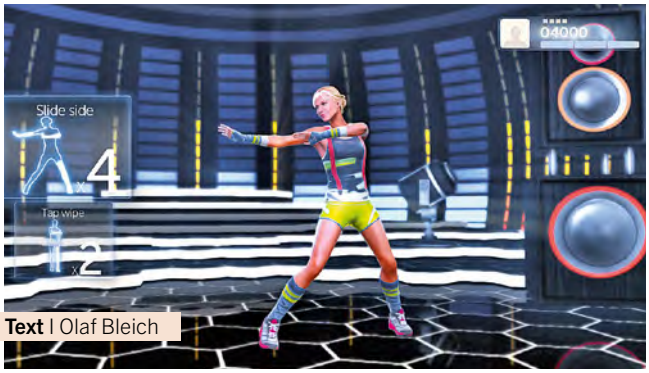
Wischen für den Sieg

Dabei fängt **Sports Connection** gar nicht schlecht an. Tennis funktioniert ähnlich wie in **Wii Sports** sehr ordentlich. Hier mit der Wii-FB zuschlagen, dort über dem Wii-U-Controller wischen. Auch Golf hat durchaus seine Momente, gerade wenn ihr mit der Wiimote spielt und diese wie einen Golfschläger schwingt. Doch leider sinkt die Qualität danach rapide ab: Fußball ist mit verkleinerten Teams, miserabler Ballphysik und lachhafter Gegner-KI ein schlechter Scherz. Baseball im Solo-Modus aufgrund zu vieler Pausen öde und eintönig. Bei Football wurde kurzerhand das komplette Regelwerk vergessen. Und Kartfahren ruckelt wie auf einem ehrwürdigen SNES, ohne dabei an die grafische Qualität oder die Finesse eines **Mario Kart Wii** heranzureichen.

Sports Connection macht alleine keinen Spaß, dafür sind die Spielideen zu rudimentär umgesetzt und einfach nicht herausfordernd genug. Letztlich sind es nur die wenigen netten Mehrspielerfunktionen, die den Titel vor der vollkommenen Sport-Katastrophe bewahren: Bei Baseball etwa wirft ein Spieler den Ball, während der andere schlagen muss. So ist **Sports Connection** letztlich nur in einer geselligen Runde mit einer ordentlichen Portion Humor genießbar. So richtig schmecken will das sportliche Sixpack aber trotzdem nicht. ■

Das „Highlight“ Kartfahren steuert sich im Großen und Ganzen okay, ruckelt aber und sieht alles andere als hübsch aus.

Vorbei! Beim Baseball fangt ihr die Kugel mit dem Wii-U-Controller. Eine fummelige Angelegenheit.



Text | Olaf Bleich

YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED 2013

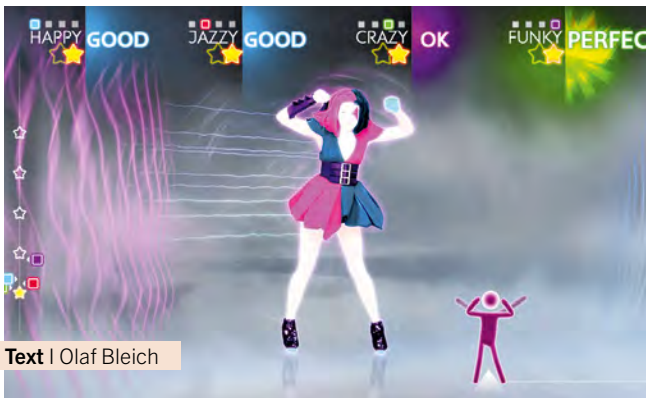
Der Winterspeck muss weg: Dieses Trainingsprogramm soll euch im Handumdrehen wieder in Topform bringen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

Vorbei die Zeiten der Stubenhocker: **Your Shape Fitness Evolved 2013** ist ein professionelles Workout-Programm. Über 210 Übungen stehen bei 125 Trainingsroutinen zur Auswahl. Einen Nachteil gibt es allerdings: **Your Shape Fitness Evoloved** scheucht euch ganz schön, ohne dabei eure Position zu kontrollieren. Etwas mehr Erklärungen und weniger Hektik wären hier passender gewesen. Wollt ihr einmal auf spielerische Art eure überflüssigen Pfunde loswerden, empfiehlt sich der Dance-Modus, in dem ihr wie in **Just Dance 4** ordentlich abtanzt. Abseits des Workouts bietet das Spiel aber auch praktische Hilfsmittel wie etwa Rezeptideen für eine gesunde Ernährung und Community-Funktionen, mit deren Hilfe ihr etwa eure Fortschritte hochladet und mit anderen Sportlern vergleicht. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii U GamePad, Nunchuk, Wii-FB
SONDERFUNKTIONEN	Touchscreen
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL	1 (lokal)
ONLINE-FUNKTIONEN	Community-Funktionen, Profilaustausch



Text | Olaf Bleich

JUST DANCE 4

Abzappeln, bis der Schweiß in Strömen fließt: Just Dance 4 verwandelt das Wohnzimmer in einen angesagten Club.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

Just Dance 4 erschien bereits im Oktober für Nintendo Wii, PlayStation 3 und Xbox 360. Für die Wii U legt Ubisoft aber einige zusätzliche Funktionen nach. Allen voran der Puppet-Master-Modus: Während ein Spieler wie gewohnt auf der Tanzfläche mit der Wiimote abgeht, legt der andere mit dem Wii-U-Controller Bewegungen und Moves fest. Ein großer Spaß! Zudem dreht ihr Videos eurer besten Choreografien, macht Fotos oder schreibt euren Kollegen Nachrichten auf den Bildschirm. Und wollen eure Freunde mal keine Party machen, lasst doch einfach Dampf im Just-Sweat-Modus ab. Hier trainiert ihr zu einem der über 40 Songs und verbrennt auch noch kräftig Kalorien. **Just Dance 4** ist zwar als Wii-U-Umsetzung nicht sonderlich innovativ, aber insgesamt eine lohnenswerte Anschaffung für Partymäuse und Tanzbären. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii U GamePad, Nunchuk, Wii-FB
SONDERFUNKTIONEN	Touchscreen, Kamera, Bewegungssensoren
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL	4 (lokal)
ONLINE-FUNKTIONEN	-

SCREEN-INFO
Die Bilder haben wir mit der PS3-Fassung gemacht. Auf Wii U dürfte das Spiel noch besser aussehen!

GESPIELT N-ZONE

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

ASSASSIN'S CREED 3

Text | Sebastian Stange

Wir haben den besten Starttitel für Wii U bereits durchgespielt! Allerdings auf PlayStation 3 …

Assassin's Creed 3 ist das mittlerweile fünfte Spiel der erfolgreichen Open-World-Reihe und erscheint nun als Starttitel der Wii U. Es ist allerdings der erste Teil, der auf einer Nintendo-Heimkonsole erscheint. Müsst ihr euch also Sorgen machen, dass ihr die Story nicht verstehen könnt, nur weil ihr all die Vorgänger nicht kennt? Nein, das müsst ihr nicht. Wir spielten die PS3-Version bereits komplett durch und finden, dass man die Handlung trotz drei verschiedener Protagonisten auch ohne jegliche Vorkenntnisse prima nachvollziehen kann.

Eure Aufgabe: Rettet die Welt!

Die Rahmenhandlung von **Assassin's Creed 3** spielt in der Gegenwart und stellt euch als Assassinen-Nachfahre Desmond vor ein riesiges Problem: Am 21. Dezember 2012 wird die Welt untergehen. Und zwar ist das keine Verschwörungstheorie, sondern ein harter Fakt. Schwere Sonnenstürme werden unseren Planeten verbrennen, wenn Desmond nichts unternimmt. Seine einzige Chance sind geheimnisvolle Relikte, die uralte Mächte auf der Erde hinterließen. In einer versteckten Kammer finden Desmond und seine Mitstreiter eine magisch versiegelte Tür, hinter der sie die Rettung vermuten. Doch niemand weiß, wo sich der Schlüssel dazu befindet. Zuletzt hielt ihn der Halbindianer Ratonhnhaké:to in den Händen, der im 18. Jahrhundert an der US-Ostküste lebte. Connor nannte man den Typen auch. Ihr müsst nun also herausfinden, was Connor über den Verbleib des Schlüssels wusste. Wie praktisch, dass Connor einer von Desmonds Vorfahren ist. Denn mit einer Maschine namens Animus kann Desmond in seiner eigenen DNA die Erinnerungen Connors ausfindig machen und nacherleben. Verwirrt? Nicht so schlimm. Das

Wilde Moves: Jemand legt mit der Pistole auf Connor an? Per Tastendruck schnappt er sich einen Gegner als menschlichen Schutzschild. Eine mitreißende Szene!

Dramatisch: Im Verlauf der Handlung erlebt Connor manch üblen Schicksalsschlag. Hier wird er gar zur Hinrichtung geführt. Wie die Sache wohl ausgeht?

Spiel erklärt euch die Sache ausführlich. Fast schon zu ausführlich übrigens.

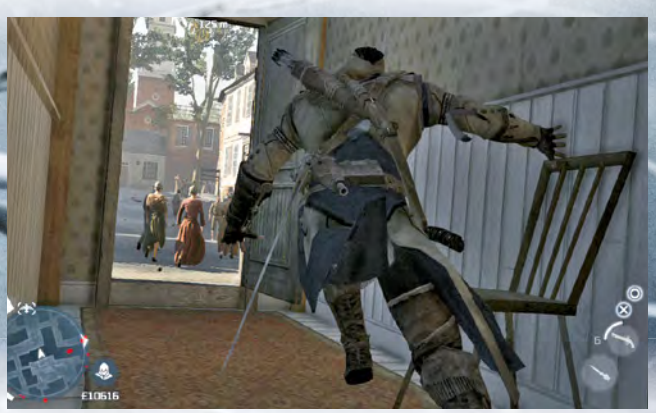
Zwei Städte und viel Land

Bevor ihr die Rolle von Connor übernehmt, spielt ihr noch eine weitere Person. Die spielt eine sehr wichtige Rolle im Spiel, stellt eine schöne Überraschung dar und deshalb sparen wir uns jeglichen weiteren Kommentar zu ihr. Glaubt uns: Das Spiel wirkt am besten, wenn ihr es unvorbereitet genießt. Etwas Zeit müsst ihr anfangs aber investieren. Denn bis alle wichtigen Figuren etabliert, alle Gameplay-Systeme erklärt und die Schauplätze in Amerika vorgestellt wurden, vergehen locker fünf Stunden. Erst danach genießt ihr alle Freiheiten in der offenen Spielwelt. Dann aber wirkt **Assassin's Creed 3** richtig gut und erlaubt einen befriedigenden Mix aus Erkunden, Sammeln, Nebenaufgaben und Story-Missionen. Die beiden Städte Boston und New York wirken atmosphärisch, lebendig und glaubwürdig. Das Grenzland, eine radikale Neuerung in der Spielereihe, stellt einen tollen Kontrast zu den Städten dar: Hier erwartet euch ein riesiges Wildnisgebiet, das einfach wunderbar natürlich anmutet – wie ein echtes Stück Natur mit Feldern, Wäldern, Felsen, Dörfchen und voller Abenteuer. Da könnt ihr eure Gegner von Baumkronen aus belauern. Da könnt ihr am Lagerfeuer wilden Gerüchten lauschen und ihnen dann auf den Grund gehen. Oder ihr greift die Forts der Templer an. Oder ihr sucht versteckte Schätze. Es gibt viel zu tun in **Assassin's Creed 3** und der Gesamteindruck ist wirklich stimmig. Doch leider ist den Entwicklern nicht jede Spielidee wirklich gelungen.

Jammern auf hohem Niveau

Mehrmals im Verlauf der Story müsst ihr im Rahmen von Schleichmissionen unerkannt bleiben. Das Spiel gibt euch dafür jede Menge Möglichkeiten in die Hand: Ihr könnt euch in Heuhaufen verbergen, durch Gebüsche pirschen, euch in Menschengruppen verstecken oder diskret um Ecken linsen. Doch leider sind die Schleich-Missionen meist so gestaltet,

Spaß auf hoher See: Insgesamt 16 Seefahrtsmissionen versetzen euch ans Steuer eines Schiffs. Die Seeschlachten sind ein echtes Highlight. Stimmung pur!



Mitten durch die Bude: Wenn ihr verfolgt werdet, sucht nach offenen Fenstern und Türen. Connor kann mitten durch die Wohnungen rennen und so seine Jäger abhängen.

Heimlich: Bei der Flucht vor Verfolgern sind Verstecke wie dieser Heuhaufen Gold wert. Obendrein könnt ihr auch direkt aus eurem Versteck heraus meucheln!

Hoch zu Ross: Mit einer Pfeife ruft ihr jederzeit ein Pferd zu euch. Damit kommt ihr flott voran, allerdings steuern sich die Tiere etwas steif und unnatürlich.

DIE SCHAUPLÄTZE

Vier große Areale sowie manch besonderer Ort warten darauf, von euch erkundet zu werden. Wir geben einen Überblick.

BOSTON

Die US-Hafenstadt ist die erste große Stadt, die ihr im Spiel erkundet. Abgesehen von dem großen Hafen, einem lebendigen Markt und einigen quirligen Vierteln ist der Ort aber recht locker bebaut und geht am Stadtrand in Wiesen und Felder über.

NEW YORK

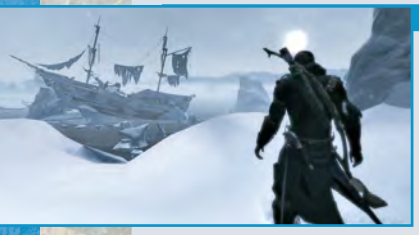
Etwas später im Spielverlauf könnt ihr diese Metropole bereisen. Auf den ersten Blick sieht sie Boston ähnlich, allerdings stehen die Häuser hier etwas dichter und im Norden erkundet ihr die düsteren Ruinen eines verheerenden Großbrandes.

DAS GRENZLAND

Dieses riesige Gebiet besteht vor allem aus Wald, durchsetzt mit einigen Feldern, Flüssen, Felsen und Siedlungen. Hier erwarten euch diverse Jagd- und Abenteurer-Missionen. Außerdem findet ihr hier Gegner-Forts, verborgene Schätze und Aussichtspunkte.

DIE DAVENPORT-SIEDLUNG

In diesem grünen Tal befindet sich euer Anwesen und hier liegt auch euer Schiff, die „Aquila" vor Anker. Im Waldgebiet könnt ihr auf die Jagd nach Tieren und Sammelobjekten gehen und durch Missionen lockt ihr neue Siedler nach Davenport.



UND NOCH WEITERE …

Im Rahmen der Story und besonders bei der Suche nach dem Schatz des Piraten Käpt'n Kidd verschlägt es euch immer wieder mal an ganz ferne Orte. Das sind meist sehr lineare Levels, in denen es um Action, Klettern oder Erkundung geht.

dass die Entwickler von euch eine ganz konkrete Vorgehensweise erwarten. Experimentieren wird meist mit dem Game Over bestraft und das führt zu viel Frust. Und auch sonst gibt es manch unsauber gestaltete Stelle – seien es holprig inszenierte Story-Sequenzen, unglücklich gewählte Rücksetzpunkte oder kleinere KI-Aussetzer. Doch das ändert nichts am grandiosen Gesamteindruck. Wir jammern auf hohem Niveau!

Gelungene Nebenaufgaben

Es gibt auch Dinge, die macht das Spiel richtig gut – deutlich besser als erwartet. Da wären etwa die 16 grandiosen Seefahrtsmissionen, die euch an Bord von Connors Schiff Aquila versetzen. Die Gefechte steuern sich simpel, bieten dennoch Tiefgang und sind einfach wahnsinnig atmosphärisch inszeniert. Eine weitere positive Überraschung war für uns der Ausbau von Connors Siedlung. Durch das Erfüllen von Nebenmissionen locken wir eine Bande sympathischer Aussteiger an, die sich allesamt in der Nähe von Connors Anwesen niederlassen. Und diese Leute wachsen uns mit der Zeit richtig ans Herz, erleben wir doch allerlei Dramen mit ihnen – fast schon wie in einer Seifenoper. Doof nur, dass das Wirtschaftssystem, in dem ihr die Siedler einsetzen könnt, sperriger kaum sein könnte. Die Handwerker eurer Siedlung können nämlich Rohstoffe erzeugen und diese zu Waren verarbeiten, die ihr wiederum mit Konvois zu Händlern schicken könnt. Damit verdient ihr Geld. Oder ihr stellt so Waffen und Upgrades für Connor her. Das Problem: Das Menü hierfür ist schrecklich unübersichtlich und sperrig. Ob die Wii-U-Fassung da besser abschneidet? Schließlich ist dank Touchscreen-Controller eine intuitivere Bedienung möglich.

Die Chancen der Wii-U-Fassung

Wenn wir schon beim Spekulieren sind: Vielleicht behebt die Wii-

Sympathisch: Connor schwatzt mit den Bewohnern seiner Siedlung. Mit jeder Mission wachsen sie uns mehr ans Herz. Ein tolles Spielelement!

SCHLEICHEN & LAUERN – DER MEHRSPIELERMODUS

Im Online-Mehrspieler erwartet euch ein einzigartiges Katz-und-Maus-Spiel. Der Einstieg fällt allerdings alles andere als leicht.

Während es bei Actionspielen eigentlich üblich ist, dass es im Mehrspielermodus sehr hektisch, brutal und kämpferisch zugeht, sieht das bei **Assassin's Creed 3** anders aus: Unbemerkt zu bleiben ist euer höchstes Gebot. Ihr und eure Mitspieler wählen jeweils eine einzigartige Spielfigur, von der es aber viele KI-gesteuerte Klone in den Levels gibt. Ihr bekommt dann eine Zielperson zugewiesen und müsst versuchen, euch möglichst diskret an sie anzuschleichen. Ein Sensor verrät euch, wenn ihr eurem Ziel nahe seid. Doch nur wenn ihr das Verhalten der verschiedenen Figuren analysiert, gelingt es euch, euer Ziel von seinen KI-Klonen zu unterscheiden. Das ist raffiniert! Gleichzeitig ist euch ein unbekannter Verfolger auf den Fersen, der im offenen Konflikt stets die Oberhand hat. Es gilt, ihm auszuweichen, ihn zu irritieren oder abzuhängen. Kommt er euch nahe, hört ihr plötzlich Geflüster und ihr habt Grund, nervös zu werden. Das originelle System wird in mehreren Team-, einem Koop- und einem Deathmatch-Modus abwechslungsreich aufbereitet. Ein Level-System mit freischaltbaren Fertigkeiten und Hilfsmitteln sorgt für gehörige Komplexität, was dafür den Einstieg in das Online-Lauerspiel recht schwierig macht. Es vergehen viele Matches, bis man mit allen Facetten vertraut ist. Wer es etwas ruhiger, dafür aber umso spannender mag, ist hier aber goldrichtig!

U-Fassung ja sogar einige der größten Probleme, die wir mit **Assassin's Creed 3** auf der PlayStation 3 haben: Das Spiel läuft dort nicht immer flüssig, wird von vielen Ladepausen unterbrochen und die Texturdetails wirken teils etwas grob. Auf der Wii U erhoffen wir uns dank mehr Arbeitsspeicher und modernem Grafikchip eine spürbar bessere Spieleleistung. Wenn dann noch der Controller problemlos funktioniert und dessen einzigartige Möglichkeiten clever genutzt werden, ohne dass die ganze Sache krampfhaft aufgesetzt oder störend wirkt, dann dürfte **Assassin's Creed 3** auf Wii U die beste Spielerfahrung aller Konsolenfassungen bieten. Und das sind doch keine schlechten Aussichten, oder?

Von Ast zu Ast: Das Kraxeln durch die Baumkronen der Wildnis macht Spaß und lässt erfreulich flott vorankommen. Obendrein bleibt ihr hier von Gegnern unentdeckt.

Assassin's Creed 3
PS3-Test play³ 12/12
88%
„Atmosphärisch, groß und spannend – aber kein Meisterwerk."

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Nicht ganz das erhoffte Meisterwerk, aber richtig gut!"

Ich hatte großen Spaß mit der PS3-Fassung und obendrein richtig viel zu tun. Über 30 Stunden saß ich dran, bis ich mich sattgespielt hatte. Und auch wenn nicht alle Spielideen zünden, die Story teils etwas zäh voranschreitet und manch nervige Bugs und Unsauberkeiten stören, so ist das Spiel doch insgesamt ein echter Hit. Auf Wii U erhoffe ich mir nun einen Tick mehr Grafikpracht, eine gelungene Steuerung sowie eine stabile Bildrate. Wenn das klappt, führt für euch kein Weg am packenden Historien-Abenteuer vorbei!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Strategie | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Frühjahr 2013

SCREEN-INFO
Die Screenshots stammen von Nintendos Presse-Server und geben die Qualität des Spielgeschehens unverändert wieder.

PIKMIN 3

Text | Sebastian Zelada

Wuselalarm: Die Pikmin sind zurück – und artenreicher als je zuvor! Wir haben den neuen Teil genauer unter die Lupe genommen!

Auf das Comeback der **Pikmin**-Serie haben sich viele Nintendo-Fans gefreut – und wir Redakteure uns ebenso. Inzwischen durften wir ausgiebig Hand anlegen und verbrachten nicht nur schöne Stunden in der Miniaturwelt der liebenswürdigen Kerlchen, sondern erfreuten uns auch an den neuen Pikmin-Arten und der zusätzlichen Spieltiefe, die sie ins Gameplay bringen. Kommt also mit uns ins Reich der arbeitsamen Aliens und lest, welche Neuerungen das dritte **Pikmin**-Game zu bieten hat!

Ein steiniger Weg?

Wer die ersten beiden Teile gespielt hat (insbesondere die New-Play-Control-Versionen), wird sich sofort zurechtfinden. Wie gehabt erteilt ihr den niedlichen kleinen Rackern per Wii-Fernbedienung und Nunchuk die jeweiligen Befehle. So nutzt ihr die Trillerpfeifen-Funktion, um die wuseligen Aliens zusammenzutrommeln, könnt mit „A“ Pikmin auf Gegner werfen oder mit der „C“-Taste am Nunchuk die einzelnen Pikmin-Arten durchwechseln. Zu den bekannten blauen, roten und gelben Blumenwesen gesellen sich nun auch Stein-Pikmin und eine rosa Art hinzu. Während die felsähnlichen Gesellen sogar Kristall knacken können und allerlei massive Hindernisse aus dem Weg räumen, haben die rosa Pikmin ungeheure Kräfte und sind in der Lage, selbst starken Feinden ordentlich Feuer unterm Hintern zu machen. Auch indirekt eröffnen euch die neuen Pikmin einige zusätzliche Möglichkeiten: Haben die Steine knackenden Gefährten erst einmal einen Felsen pulverisiert, können andere Pikmin daraus beispielsweise Brücken errichten, die zuvor umständlich erreichbare Regionen der Levels durch einen simplen Steinbogen

Bunte Mischung: Die Artenvielfalt hat wieder zugenommen.

Gefolgsleute: Die Pikmin hören nun auf bis zu vier Anführer.

plötzlich problemlos zugänglich machen. Das geht alles serientypisch kinderleicht von der Hand und verspricht dennoch eine nicht zu verachtende Spieltiefe.

Kartenspiel

Und die Spielmodi? Neben der Kampagne wird es auch Multiplayer-Optionen (allerdings nur offline) und einen Time-Attack-Modus geben. Hier sammelt ihr mit euren Pikmin unter Zeitdruck Früchte, die euch Punkte bringen. Goldene Früchte sind natürlich besonders wertvoll und dementsprechend heiß umkämpft. Der Wert eurer Fruchtmischung ergibt am Ende euren Highscore. Nun könnt ihr auch endlich das Wii U GamePad in die Hand nehmen und dort die Wiederholung eures Spiels analysieren, um euch zu verbessern. Das ist jedoch optional und ehrlich gesagt sind wir mehr als skeptisch, ob viele Spieler Gebrauch von dieser netten Dreingabe machen werden. Ihr könnt das Pad zwar auch nutzen, um in der Karte schnell hin und her zu springen und so blitzartig am anderen Ende des Levels zu landen, doch ansonsten staubt der eigentlich so innovative Controller neben dem TV vor sich hin. Zugegeben: Das Spiel bietet euch nun taktisch tiefer gehende Varianten, da ihr bis zu vier Anführer, inklusive der Pikmin-Heerscharen in alle Himmelsrichtungen schicken könnt, doch das Schnellreise-Feature hätte man auch problemlos in die normale Steuerung integrieren können. Wir hoffen sehr, dass Nintendo die Gelegenheit nicht verpasst, bei so einem Vorzeigetitel die Möglichkeiten des neuartigen Pads auszureizen. Das wäre nicht nur eine echte Enttäuschung, sondern in gewisser Hinsicht sogar ein Armutszeugnis. Das bedeutet nicht, dass **Pikmin 3** in irgendeiner Weise schlecht wäre! Im Gegenteil: Schmucke HD-Grafik, bequeme und übersichtliche Kameraführung sowie simples, doch tief gehendes Gameplay überzeugen bereits jetzt voll und ganz – nur das Kaufargument Nummer eins für die Wii U, der Tablet-Controller, sollte gerade bei dieser Hausproduktion unbedingt überzeugend eingebunden werden. Aber bis zum Frühjahr werden sich die Mädels und Jungs aus Japan sicher noch etwas einfallen lassen.

Harte Jungs: Die Stein-Pikmin knacken auch die härtesten Fälle – selbst einen Riesenkäfer bringen die grauen Kerlchen zu Fall.

Obst ist gesund: Die Früchte bieten nicht nur Vitamine, sondern auch massig Punkte! Abgesehen davon sehen sie klasse aus!

Kolossal: Dieser Endgegner ist schwer gepanzert! Was tun?

MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Evolution statt Revolution!“

Ja, **Pikmin 3** scheint in allen, aber auch wirklich allen Belangen besser als seine Vorgänger: Wunderbare HD-Grafik, tolles Leveldesign und die knuddeligsten Blumenmännchen aller Zeiten vereinen sich mit Neuerungen wie den neuen Pikmin-Arten zu einem wunderschönen Spielerlebnis. Doch in der Version, die wir N-ZONE-Redakteure schon jetzt anspielen durften, wurde das Wii U GamePad noch nicht allzu gut ausgenutzt. Das ist schade. Feilt Nintendo fleißig am ansonsten tollen Spiel, könnte am Ende aber auch durchaus eine hohe Wertung rausspringen. Ich bin gespannt!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Sollte dieser Gesichtsausdruck bei uns für Vorfreude aufs Spiel sorgen oder uns eher Angst machen?

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2013

GAME & WARIO

Text | Natalie Auerochs, Christoph Kraus

Neue irre Mikrospiele aus dem WarioWare-Kosmos gefällig? Bitte schön, hier kommen sie!

SCREEN-INFO

Die Bilder kommen aus Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf der Wii U konnten wir bei unserem Anspieltermin in München jedenfalls nicht ausmachen.

So viel ist sicher: So mancher Spieler hat sich an den nervenaufreibenden Mikrogames der **WarioWare**-Reihe schon einmal die Zähne ausgebissen und vielen wird es mit Sicherheit diesmal wieder genauso gehen. Wie gewohnt habt ihr für die Spielchen in **Game & Wario** maximal vier Leben zur Verfügung, von denen ihr sicherlich so einige verbrauchen werdet. Neu ist, dass dank des Wii U GamePads diesmal bis zu insgesamt fünf Spieler ihre (nicht vorhandene) Stressfähigkeit unter Beweis stellen können.

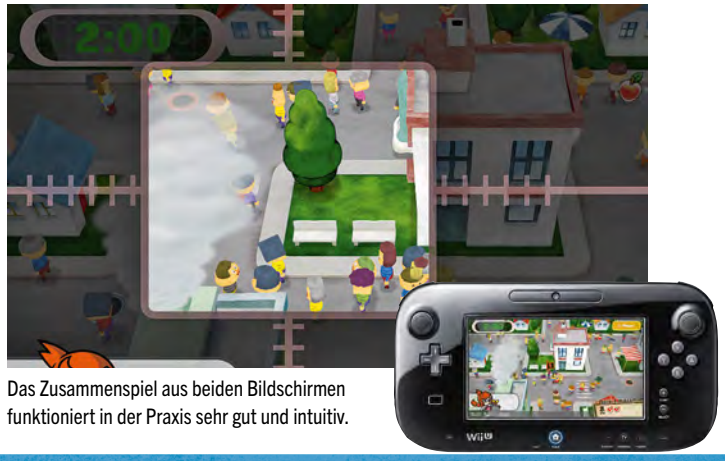
Es bleibt spannend!

Wir finden es zwar reichlich skurril, dass Warios neueste Minispielsammlung vermutlich nicht (wie die Vorgänger) den Namen **WarioWare** trägt, aber sei's drum: Vier Mikrospiele, davon drei für Solozocker und eine Mehrspielerdisziplin wurden schon jetzt bekannt gegeben, was aber nur einen Bruchteil der zu erwartenden Spiele ausmachen sollte. Immerhin hatte das letzte Konsolenspiel der **WarioWare**-Reihe mehr als 200 Mikrospiele zu bieten!

Schräg bis zum Gehtnichtmehr!

Im schrägen Pfeilschuss-Mikrospiel müsst ihr beispielsweise mit einem Bogen, der die Form von Warios Schnurrbart hat, auf eine Horde von Gegnern schießen, die auf euch zurennen. Als Munition kommt hier Pfeffer zum Einsatz, mit dem ihr die Nase des Bogens zum Niesen bringt und somit den Pfeil abschießt. Das Mikrospiel hat uns entfernt an die Attraktion "Takamaru's Ninja Castle" aus **Nintendo Land** erinnert, vor allem wegen der Steuerung mittels Fingerbewegungen auf dem Wii U GamePad. Dass der **WarioWare**-typische Humor nicht zu kurz kommt, hat uns ganz besonders gefreut. Beim Skifahren hingegen gilt es, als Schneebrettfahrer schnell und

Für ein perfektes Foto eines Verbrechers werdet ihr mit 100 Punkten belohnt, weiter so!



Das Zusammenspiel aus beiden Bildschirmen funktioniert in der Praxis sehr gut und intuitiv.

Wer hat die Kokosnu … äh, den Apfel geklaut? Findet den Dieb!

sicher die Ziellinie zu erreichen. Ihr navigiert euren Charakter mit Kippbewegungen des GamePads in Richtung Ziel, während auf dem Bildschirm der Fahrer aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Eure Freunde können das ganze Geschehen auf dem Fernseher beobachten und euch gegebenenfalls mit unnötigen Kommentaren aus dem Konzept bringen. Das ist in der Tat lustig inszeniert! Ein weiteres Mikrospiel, das wir schon jetzt zocken durften, macht euch zum Fotojäger: In einem festgelegten Zeitlimit sollt ihr jeweils ein Foto von gesuchten Verbrechern schießen (denn für solche Schnappschüsse interessieren sich Zeitungsleser bekanntlich sehr). Natürlich sind die Kriminellen auch nicht von gestern und machen es euch schwer: Sie verstecken sich hinter Jalousien, die sie gelegentlich öffnen – Timing ist also gefragt! Anfangs empfanden wir es allerdings als etwas unkomfortabel, ständig zwischen dem Minibildschirm auf dem GamePad und dem Geschehen auf dem Fernseher hin- und herzublicken. Doch mit der Zeit avancierte die Ganovenjagd zu unserem favorisierten Minispiel aus **Game & Wario**.

Spaß in trauter Runde

Im bisher einzigen bekannt gegebenen Mikrospiel, das für mehrere Mitspieler gemacht ist, geht es um Früchte. Hier klaut der Hauptspieler Früchte mit einer Figur, die sich mit vielen anderen Leuten in einer Stadt auf dem Bildschirm tummelt. Gesteuert wird mit dem Wii U GamePad, bis ihr insgesamt drei Früchte geklaut habt. Anschließend wird das GamePad an die anderen Spieler weitergegeben – deren Aufgabe ist es, den Verdächtigen dingfest zu machen. Selten haben wir so eine irrwitzige Spielidee gesehen – vor allem: Ist es nicht total verrückt, ein Spiel zu zocken, in dem man einen Apfeldieb erwischen muss? Na eben!

Unbegrenzte Möglichkeiten

Handelt es sich bei **Game & Wario** also um eine Minispielsammlung, die den bisherigen Spielchen des Knoblauchfressers qualitativ ebenbürtig ist? Diese Frage lässt sich mit einem klaren Nein beantworten, wenn ihr Spiele erwartet, die lediglich fünf Sekunden dauern (wie in der **WarioWare**-Serie üblich). Sie kann aber klar bejaht werden, wenn ihr es begrüßt, dass die Disziplinen viel komplexer ausfallen – sofern man beim jetzigen Entwicklungsstand überhaupt ein Urteil darüber fällen kann. An potenziellen Ideen zur sinnvollen Nutzung des Wii U GamePads mangelt es jedenfalls nicht. Aber hoffentlich sind die einzelnen Aufgaben nicht so inszeniert, dass man ruckartige Bewegungen oder Schleudergesten mit dem tablettartigen Controller ausführen muss – die Unfallversicherung würde danken. ■

Beim Ski-Minispiel wird das Pad hochkant gehalten – was sich als sinnvoll erweist.

Anvisieren mit dem Wii U GamePad … etwas Pfeffer und dann … hatschi!

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Irrsinnig und spaßig!“

Neben **Pikmin 3** ist **Game & Wario** mein Favorit unter den bislang gezeigten Wii-U-Spielen. Schließlich beweisen die verrückten Minispielchen mit Knoblauchschlemmer Wario traditionell, zu welchen spielerischen Möglichkeiten eine neue Nintendo-Konsole fähig ist. Auch wenn uns bislang erst vier Disziplinen gezeigt wurden, deuten sich schon jetzt überaus abwechslungsreiche Ideen an. Wie verrückt ist es bitteschön, in einer Aufgabe als Fotojäger heimlich Verbrecher abzuknipsen – und das möglichst bildschirmfüllend? Solche verrückten Sachen gibt's eben nur bei Wario!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen vom Entwickler, zeigen die Spielegrafik allerdings schärfer, als es auf einem normalen Fernseher möglich ist.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2013

LEGO CITY: UNDERCOVER

Text | Uwe Hönig

Das neueste Lego-Abenteuer glänzt mit GTA-Gameplay und einer frei erkundbaren Metropole! Aber reicht das für den ganz großen Wii-U-Hit?

Das neue Open-World-Spiel **Lego City: Undercover** wird exklusiv für die Wii U erscheinen und hat das Zeug, für mächtig viel Wirbel unter den Nintendo-Fans zu sorgen. Das coole Action-Adventure im **Grand Theft Auto**-Stil entführt euch als Undercover-Cop Chase McCain in ein weitläufiges Stadtgebiet, um dort einer regelrechten Verbrechenswelle entgegenzutreten. Seit sich der Gangster Rex Fury mit seinen zwielichtigen Kollegen in der Metropole breitgemacht hat, gab es einen sprunghaften Anstieg der Kriminalität. Dies ist der Polizei natürlich ein Dorn im Auge, weshalb ihr als verdeckter Ermittler auch zu unkonventionellen Methoden greifen dürft. Demnach seid ihr im Spiel nicht dazu verpflichtet, euch ständig gesetzestreu zu verhalten – beispielsweise dürft ihr fremde Fahrzeuge in eure Gewalt bringen oder in der Verkleidung eines Verbrechers Unruhe stiften. Darüber hinaus stehen euch noch weitere Identitäten, etwa als Bauarbeiter oder Feuerwehrmann, zur Verfügung, um Rex Fury unbemerkt beschatten zu können. Die verschiedenen Outfits dienen übrigens nicht nur optischen Zwecken, sondern statten Chase McCain mit wichtigen zusätzlichen Spezialfähigkeiten aus.

Da staunen wir Bauklötzchen!

So darf der Held in seiner Rolle als Konstruktionsarbeiter auf einen Presslufthammer zurückgreifen, mit dem sich Aufbauten aus Lego-Steinen wunderbar zerlegen lassen. Die Action kommt übrigens auch nicht zu kurz, denn Chase hat ein paar richtig fiese Nahkampftricks auf Lager. Besonders gut hat uns gefallen, wie der verdeckte Ermittler mit Handschellen einen sich

Hubschrauber: Unter den über 100 Vehikeln im Spiel befinden sich auch Fluggeräte wie dieser praktische Helikopter, mit dem ihr jeden Tatort im Handumdrehen erreicht!

Witzige Details: Wie gewohnt geizt das Entwicklerstudio TT Games nicht mit Humor – in dieser Szene verkloppt der Undercover-Cop einen Punker mit seinen Handschellen!

Drahtseilakt: Der verdeckte Ermittler Chase trägt seinen Namen zu Recht und nutzt alle erdenklichen Tricks, um bei der Verbrecherjagd nicht ins Hintertreffen zu geraten!

Ungebunden: Das Open-World-Konzept erlaubt ein freies Erforschen der Umgebung und die Verkleidungen ermöglichen den Zugriff auf verschiedene Spezialfähigkeiten.

der Verhaftung widersetzenden Punker verprügelt! Und auch wenn dies nach Polizeibrutalität klingt, werden solche Aktionen humorvoll rübergebracht und erinnern eher an Slapstick-Szenen aus einer Action-Komödie. Allerdings konnten wir bisher noch keine Schusswaffen im Spiel entdecken, obwohl bei anderen **Lego**-Games wie **Lego Batman** oder **Lego Star Wars** ebenfalls kräftig geballert wird. Außerdem fehlt der in anderen **Lego**-Titeln so beliebte Zweispielermodus, was aber wohl in der Natur des Spielablaufs liegt. Schließlich wurde bisher auch bei **GTA** noch kein Koop-Modus realisiert. Dafür könnt ihr euch auf eine riesige Stadt freuen, die mit über 100 Vehikeln (darunter sogar Fluggeräte wie ein Helikopter) frei erkundbar ist. Übrigens dient der Bildschirm des Wii U GamePads als interaktive Übersichtskarte und Gangster-Scanner, während ihr über den Kommunikationskanal nützliche Mitteilungen aus der Polizeizentrale erhaltet. Unser Ersteindruck lautet daher: Vorzüglich – hoffentlich bestätigt er sich im Test. ■

Ähnlich wie bei **Grand Theft Auto** dürft ihr auch bei **Lego City: Undercover** eine ganze Stadt frei erkunden. Der Hauptunterschied zur erfolgreichen **GTA**-Serie von Rockstar Games liegt darin, dass der Hauptheld Chase kein Gangster, sondern ein Polizist ist. Glücklicherweise muss sich Chase in seiner Funktion als Undercover Cop nicht immer an die Gesetze halten und darf schon mal Fahrzeuge kapern oder unliebsame Passanten verhauen. Darüber hinaus kann Chase auch die Vorteile einer Polizeizentrale nutzen und sich aktuelle Missionsupdates auf das Display des Wii U GamePads übermitteln lassen. Im Zusammenspiel mit der praktischen Stadtkarte behaltet ihr so stets einen guten Überblick.

Auf der Pirsch: Wenn ihr Wildtiere mit Pfeil und Bogen oder Fallen zur Strecke bringt, beschädigt das deren Pelze kaum. Das bedeutet für euch mehr Gewinn beim Verkauf.

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Hier erwartet euch Grand Theft Auto im Lego-Look!“

Lego City: Undercover schlägt zwar in eine andere Kerbe als die anderen Lego-Spiele der letzten Jahre, trotzdem wirkt das exklusiv für Wii U angekündigte Game sehr interessant. Besonders gut gefallen mir die fahrbaren Untersätze, die Verkleidungen des Undercover Cops und der abwechslungsreiche Spielablauf! Im Unterschied zu beispielsweise einem **Lego Star Wars** verfolgen die Entwickler bei **Lego City: Undercover** ein Open-World-Spielkonzept, das von Anfang an für viel Spaß sorgt. Während der spannenden Verbrecherjagd sind die Straßen stets gut bevölkert und es gibt zahllose Geheimnisse zu entdecken. Einziger Wermutstropfen: Bis zum Redaktionsschluss ließ sich kein genauer Erscheinungstermin in Erfahrung bringen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Sega-Transformers: Die Rennvehikel lassen sich innerhalb von Sekundenbruchteilen verwandeln.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Hersteller Sega und wurden als Wii-U-Material gekennzeichnet. Allerdings handelt es sich dabei um die gleichen Screenshots, die zu den PlayStation-3- und Xbox-360-Versionen veröffentlicht wurden.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Sumo Digital | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Ende 2012

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Text | Uwe Hönig

Die ausgeflippte Sega-Bande rast diesmal mit verwandlungsfähigen Vehikeln um die Wette!

Hochkarätige Fun-Racer im Stil von **Mario Kart** sind eigentlich ziemlich rar gesät. Einer der wenigen ernst zu nehmenden Konkurrenztitel heißt **Sonic & Sega All-Stars Racing** und kam 2010 für alle gängigen Systeme auf den Markt. Die letzten zwei Jahre hat das Entwicklerstudio Sumo Digital nun sinnvoll genutzt, um einen würdigen Nachfolger zu kreieren! Das neue Rennspiel wurde auf den Namen **Sonic & All-Stars Racing Transformed** getauft und soll bis spätestens Ende 2012 als Wii-U-Version veröffentlicht werden. Mit etwas Glück ist das Game sogar pünktlich zur Europa-Veröffentlichung des kommenden Nintendo-Konsolenflaggschiffs im Handel verfügbar! Interessant am Titel ist der kleine Namenszusatz **Transformed**, dessen Sinn sich bereits nach wenigen Spielminuten von selbst erklärt.

Sega-Transformers

Auf den riesigen Rennkursen sind in unregelmäßigen Abständen leuchtende Portale verteilt, die eine Fahrzeugverwandlung auslösen, wenn ihr durch sie hindurchrast. Beispielsweise tritt das Sega-Maskottchen Sonic in dem Rennspiel mit einem schicken Kart an, das sich entsprechend den Streckenanforderungen in ein jetgetriebenes Fluggerät oder in ein flottes Rennboot transformieren lässt. Dies geschieht innerhalb weniger Augenblicke und bewirkt keinerlei Unterbrechung des Renngeschehens. Ihr müsst dabei lediglich die leicht unterschiedlichen Steuerungsvariantem der jeweiligen Vehikeltypen beherzigen, was nach ein paar Proberunden aber kein großes Problem

Paradiesisch: Dieses Hintergrundszenario stammt aus einem früheren Sonic-Abenteuer und wurde akribisch an die Anforderungen des neuen Rennspiels angepasst.

Flotte Rennen: Dank der flüssigen Optik und des hohen Spieltempos gerät man bei **Sonic & All-Stars Racing Transformed** in einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch.

Launige Racing-Action: Dank verschiedener Extras und Special-Moves ist auf den toll gestalteten Rennkursen ständig die Hölle los, ganz besonders im Mehrspielermodus!

darstellt. Von den insgesamt 20 Rennstrecken im Spiel wurden lediglich vier Kurse aus dem Vorgänger recycelt.

Coole Neuerungen

Die 16 restlichen Racing-Tracks sind völlig neu und orientieren sich thematisch an berühmten Sega-Titeln wie **Super Monkey Ball**, **Panzer Dragoon**, **Golden Axe** oder **After Burner**. So flitzt ihr unter anderem durch mystische Umgebungen, die etwa von Drachen bevölkert sind, während ein Schwenk gen Himmel seltsame fliegende Segelschiffe offenbart – Fans erkennen sofort, dass die Hintergrunddetails aus der **Panzer Dragoon**-Serie stammen. Besonders fetzig wirkt der **After Burner**-Kurs, bei dem euch der Streckenverlauf mitten durch eine moderne Seeschlacht mit Flugzeugträgern und zahllosen Geleitschiffen führt. Den Entwicklern ist es gelungen, die Kurse schön abwechslungsreich zu gestalten und mit coolen Abkürzungen anzureichern. Außerdem könnt ihr den gegnerischen Fahrern durch Extras und spezielle All-Star-Moves in die Suppe spucken, was besonders im Mehrspielermodus für viel Schadenfreude sorgen dürfte. Die Wii-U-Version soll laut Sega einige Minispiele enthalten, die mit dem Wii U GamePad gezockt werden. Leider gab es bis Redaktionsschluss keine genaueren Infos über die Minigames oder weitere eventuell geplante Wii-U-Features. Doch sobald uns eine fertige Version des Spiels zur Verfügung steht, gibt es natürlich einen ausführlichen Testbericht in der N-ZONE! ■

Ninja-Pilot: Hauptheld Joe Musashi aus der genialen **Shinobi**-Reihe von Sega steht in dem neuen Rennspiel ebenfalls als spielbarer Charakter zur Verfügung!

Aufregend: Der an den Arcade-Hit **After Burner** angelehnte Rennkurs führt euch mitten durch eine Seeschlacht inklusive Flugzeugträger.

Konkurrierende Sega-Charaktere: Wie im Vorgänger steht bei der Fahrerauswahl eine Riege bekannter Sega-Figuren aus 20 Jahren Videospielgeschichte bereit!

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Pfeilschnelles und spaßiges Rennspiel mit Sonic & Co.!“

In puncto Fun-Racer kommt an **Mario Kart** definitiv nichts ran! Die einzige Ausnahme stellt **Sonic & Sega All-Stars Racing** dar, vor allem für Zocker, die nicht im Besitz einer Nintendo-Konsole sind. Der Nachfolger erinnert mich aufgrund der verwandelbaren Fahrzeuge an den N64-Meilenstein **Diddy Kong Racing**, bei dem neben Fahrzeugen auch Fluggeräte und Hovercrafts im Rennverlauf zum Einsatz kamen. **Sonic & All-Stars Racing Transformed** wirkt aber aufgrund eines anderen Fahr- und Flugverhaltens völlig eigenständig. Außerdem ist das Spieltempo äußerst hoch und die abgefahrenen Rennen kommen oftmals rüber wie eine Achterbahnfahrt – typisch für Sonic!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Ubisofts Presse-Datenbank und stellen das Spiel originalgetreu dar. Dies können wir nach unserem Anspieltermin bestätigen.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 2013

RAYMAN LEGENDS

Text | Nathalie Auerochs

Schräger, lustiger, farbenfroher – die Legende lebt!

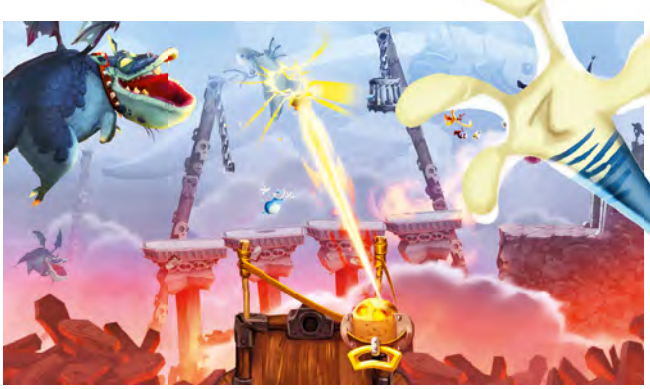
Bei **Rayman Legends** handelt es sich um die Fortsetzung von **Rayman Origins**, in der das Schicksal Rayman, Globox und die Kleinlinge in einen verzauberten Wald führt. Darin entdecken sie ein mysteriöses Zelt, gefüllt mit faszinierenden Gemälden, die auch schon den Anfang ihres schrägen Abenteuers einläuten ...

Legendär!

Der Touchscreen des Wii U GamePads ermöglicht es euch nicht nur, eure Gegner durch Antippen schnell zu beseitigen, sondern auch mit einer Fingerbewegung Seile zu durchtrennen, an denen ihr euch dann entlangschwingen könnt. Außerdem hat eure gewählte Spielfigur die Fähigkeit, Plattformen zu manipulieren, um durch die bunten Welten zu gelangen. Das alles geschieht im Rhythmus bzw. zur Musik verschiedener Instrumente: Springt ihr, ertönt ein Trommelschlag, eine Basslinie und ein Gitarrensolo unterlegen das Seilrutschen. Ihr erhaltet somit eine musikalische Motivation für perfekte Moves. Beim Probespielen durften wir uns davon überzeugen, dass die Entwickler von Ubisoft Montpellier die Serie gut im Griff haben. Das Spiel ist aus unserer Sicht sogar ebenbürtig zum bisherigen Genre-Primus **New Super Mario Bros. U**. Und das mag schon etwas heißen!

Legendärer!

Insgesamt dürfen lokal bis zu fünf Spieler an dem bunten Spektakel teilnehmen, aber auch Social-Gaming – mit Herausforderungen und einem Geist- sowie Online-Modus – spielt im neuen **Rayman** eine Rolle. Beispielsweise dürft ihr online in Fußballmatches als Freund oder Feind mit- oder gegeneinander antreten. Der Koop-Modus mit vier Wii-Fernbedienungen und einem Wii U GamePad bietet zudem die Möglichkeit, dass Mitspieler jederzeit dem Geschehen beitreten oder es auch wieder verlassen können – ohne



Von allen Seiten werdet ihr diesmal angegriffen – Aufpassen ist angesagt!

Hier rockt die Oma auf dem Sarg … tja, skurriler Humor gehört einfach zu **Rayman**.

nervige Wartezeiten und unangenehme Unterbrechungen. So bleibt euch das ungeduldige Abwarten bis zum Ende eines Levels oder einer Runde, damit die Teilnehmerzahl wieder geändert werden kann, endlich erspart. Wie bereits zu erwarten war, lässt sich **Rayman Legends** – wie andere Wii-U-Titel auch – ohne ein Fernsehgerät auf dem Wii U GamePad weiterspielen. Zudem gibt's eine Handvoll neuer spielbarer Charaktere – darunter ein rothaariges Wikingermädchen, das frech mit einer Zahnlücke grinsend und ihre Axt schwingend auf Gegner losgeht.

Rayman Legends!

Das preisgekrönte Entwicklerteam hat auch diesmal wieder keine Mühen gescheut, um uns sowohl mit Altbewährtem als auch mit kreativen neuen Ideen zu begeistern. Die Verbesserung der UbiArt-Engine bietet ein neues Rendering-System, detailliertere und schärfere Grafiken als bisher sowie eine beeindruckende Beleuchtung und Effekte. In dieser Kombination hat wohl auch der neue Teil der **Rayman**-Reihe das Zeug zu einer richtig schicken Augenweide. Außerdem werden uns die Bosskämpfe nun auch in der dritten Dimension das Leben schwer machen: In **Legends** haben Raymans Widersacher nämlich eine weitere Dimension zur Verfügung und können euch somit aus allen Winkeln angreifen – wenn das nicht nach einer spannenden Herausforderung klingt!

Vorgestellt wurde **Rayman Legends** bisher übrigens nur für die Wii U. Doch laut Michael Micholic, dem Senior Game Manager bei Ubisoft, ist eine Veröffentlichung für andere Plattformen wie etwa die PS3 oder Xbox 360 nicht auszuschließen.

Eins ist aber auf jeden Fall schon mal sicher: Die Käufer der Wii-U-Version von **Rayman Legends** dürfen sich auf exklusive Bonusinhalte freuen. In einem Trailer, der jedoch mittlerweile wieder vom Netz genommen wurde, ist übrigens zu sehen, wie durch das Auflagen bestimmter Figuren auf das Wii U GamePad Veränderungen im Spiel bewirkt werden. Natürlich sind hier auch wieder die Raving Rabbids mit von der Partie! Fest steht schon jetzt: **Rayman Legends** hat das Zeug zur Wii-U-Genre-Referenz. ■

Bei so viel Kampfchaos verliert man durchaus schon mal den Überblick.

Statt einer langweiligen Höhle findet ihr wie immer ein gut gelungenes Szenario.

MEINUNG ● NATHALIE AUEROCHS

„Uns erwartet hier ein Highlight!"

Ich glaube, dass dieses Spiel den Titel **Legends** zu Recht trägt – wenn es denn hält, was uns aktuell versprochen wird! Und danach sieht es momentan auf jeden Fall aus, denn was wir aus den vorherigen **Rayman**-Teilen kennen, kehrt in neuem Glanze zurück – nur setzt Ubisoft diesmal noch einen drauf! Doch ob die in einem Trailer angedeutete Nutzung einer Ezio-Figur (**Assassin's Creed**) tatsächlich möglich sein wird …?

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

GESPIELT N-ZONE

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Toys for Bob | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Ende 2012

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots stammen aus Nintendos Pressedatenbank. Dort sind auch Drittthersteller-Spiele für die Wii U aufgeführt. Die Qualität deckt sich mit unseren Eindrücken.

SKYLANDERS: GIANTS

Text | Christoph Kraus

Die schlagkräftigen Plastikmonster stürmen erneut das Kinderzimmer – haltet ihr sie alle im Zaum?

Für Activision hat sich die Einführung der **Skylanders**-Serie als lohnenswerte Investition entpuppt: Mit Videospielen und Sammelfiguren verdient sich der Konzern eine goldene Nase. Vielerorts sind die begehrten Plastikmonster ausverkauft. Das verleitet so machen Serienkenner zu der Vermutung, das Angebot an Monstern könnte angesichts der gigantisch hohen Nachfrage künstlich knapp gehalten werden. Aber es wäre ungerecht, aufgrund der eher taschengeldunfreundlichen Zusatzkosten auf Activision zu schimpfen – schließlich bietet **Skylanders** eine wirklich neuartige Spielerfahrung, die man lange nicht mehr auf der Wii gesehen hat. Der Nachfolger mit dem Untertitel **Giants** will nun alles maximieren: größere Monster mit gigantisch viel Kraft und Ausdauer, komplexere Controller-Nutzung … Und auch größerer Spielspaß? Mal sehen, ob das gelingt!

Das Portal in eine andere Welt

In ruhiger Atmosphäre durften wir das neue Action-Adventure aus dem Hause Toys for Bob (bekannt u. a. durch **Tony Hawk's Downhill Jam** oder die erste **Skylanders**-Episode) anspielen. Sofort fiel uns auf: Offenbar sind die Entwickler mit der Programmierung bereits weiter als gedacht. Das Spiel läuft flüssig und die neu erdachten **Skylanders**-Figuren haben bereits die Kunststofffabrik verlassen. Anders als von vielen Fans erhofft wird es übrigens nicht möglich sein, seine Monster auf das Wii U GamePad zu stellen, damit diese sozusagen ins Spiel eingesogen werden. Wie im Wii-Vorgänger verbindet ihr vielmehr das sogenannte Portal of Power mit dem USB-Anschluss der Konsole – so könnt ihr eure Helden auf den Bildschirm bringen. Besitzer der **Skylanders**-Disc tun also gut daran, ihr Zubehör nicht vorzeitig zu verscherbeln, da es weiter gebraucht wird.

Die neuen Angriffe sind auf dem Bildschirm gut zu sehen.

Dieser Skylander zeigt, wo der Hammer hängt – nämlich an seinem Arm!

Trigger Happy hat offensichtlich das Objekt der Begierde – seinen Gegner – perfekt im Visier. Ob dessen Morgenstern den Schaden begrenzen kann?

Wir spielten **Skylanders Giants** in genüsslicher Atmosphäre an – die neuen Plastikmonster waren auch dabei, wie man hier auf dem Tisch deutlich erkennt.

Spielerisch unverändert

Die von uns gespielten Levels bieten die gewohnte Mischung aus Schalterrätseln, Kampfeinlagen und Gesprächen mit den Bewohnern der Sagenwelt. Allzu innovativ ist das zwar nicht, aber zumindest haben die Entwickler strenger darauf geachtet, dass die einzelnen Skylanders ihre unterschiedlichen Stärken penibler ausspielen, als dies in der Vergangenheit nötig war. Bestimmte Passagen sind beispielsweise nur dann zugänglich, wenn der richtige Hüne auf dem Portal of Power steht.

Clevere Pad-Nutzung

Mal angenommen, ihr wollt gerade auf der Wii U mit euren Skylanders die Welt retten und euer Vater kommt plötzlich herein und möchte die **Sportschau** sehen: Jetzt könnt ihr genüsslich auf dem GamePad weiterspielen, und das sogar in einer sehr hohen Auflösung. Auch das Fliesen-Minispiel, das den Fans bekannt vorkommen dürfte, lässt sich auf dem winzigen Monitor mit Touchscreen-Steuerung absolvieren. Ansonsten beschränkt sich die Nutzung des GamePads auf Statistiken – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Wir sind gespannt, ob Activision den Trend mit dem Nachfolger des Actionspektakels fortsetzen kann. Die Chancen stehen gut.

Skylanders: Giants

Wii-Test N-ZONE 12/12

82%

„Wenn man alle Figuren sammeln will, wird es teuer – aber dem Reiz kann man sich schwer entziehen."

Blitzgewitter! Die Skylanders agieren gewohnt stürmisch.

Volle Kanne in die Mitte: Mit so einem XXL-Kanonenrohr hat man freilich gut lachen.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Auf diesem Portal würde ich auch gern mal stehen."

Es hat schon was, die kleinen und großen Plastikmonster auf ein Plastikportal zu stellen, um dann dabei zuzusehen, wie sie nach einem grellen Leuchten auf dem Fernsehbildschirm auftauchen und im Spiel für Wirbel sorgen. Mit wuchtigeren Helden als im Vorgänger und 720-p-Grafik könnte Activision erneut viele Kinder glücklich machen – und etliche Eltern zur Verzweiflung bringen, denn taschengeldfreundlich ist das Spielkonzept abermals nicht. Ich bin sehr gespannt, ob es die Entwickler schaffen, den Reiz des Wii-Originals auch auf der Wii U adäquat rüberzubringen. Deshalb vergebe ich hier vorerst nur sieben Wertungspunkte.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Diesem Mann habt ihr bereits zur Seite gestanden – als Belohnung gab's dafür einen Starite.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank. Grafische Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen, das wir live auf der E3-Messe 2012 ausprobieren durften, konnten wir jedenfalls nicht ausmachen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** 5th Cell | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive Entertainment | **Termin:** 2013

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Text | Nathalie Auerochs

Maxwell erschafft wieder Objekte, um zu helfen, und diesmal geht es noch kreativer zur Sache! Lasst euch was einfallen, um die Starite zu kriegen!

Oft ist bei den zahlreichen Aufgaben in **Scribblenauts** nur eines wirklich verwirrend: der Lösungsweg!

Geradezu banal klingt das Spielprinzip von **Scribblenauts**: Durch Eingabe eines konkreten Wortes erscheinen Gegenstände, mit denen man verschiedene Aktionen ausführen kann und Aufgaben lösen muss, um an Sterite zu gelangen. Doch weit gefehlt – einige Aufgaben bereiteten in **Scribblenauts** und **Super Scribblenauts** Kopfzerbrechen, da man oft dazu neigte, komplizierter zu denken, als es notwendig gewesen wäre. Umso mehr verzweifelte man dann teilweise auch am Fortgeschrittenenmodus, der jeweils aus dreimaligem Lösen desselben Levels bestand – Mehrfachnutzung bereits verwendeter Wörter ausgeschlossen!

Mehr Gestaltungsmöglichkeiten!

In **Scribblenauts Unlimited** könnt ihr eurer Fantasie nicht mehr nur

So wird die neue Welt von Scribblenauts aussehen. Dabei werdet ihr auch wieder auf allerhand komische Gestalten treffen.

„Bei der Erkundung bleiben viel mehr Möglichkeiten, um eurer Kreativität Ausdruck zu verleihen."

bei der Auswahl der Items freien Lauf lassen – neuerdings dürft ihr eure Items auch selbst gestalten! Hierbei werden die Touchscreens des Wii U GamePads beziehungsweise des Nintendo 3DS als Zeichenfläche und Editor dienen. Zum Entwerfen eures eigenen Objekts stehen euch Unmengen an einzelnen Komponenten zur Verfügung, die ihr nach euren Wünschen auswählen und kombinieren könnt. Besonders erwähnenswert ist hierbei, dass ihr nicht nur die physische Gestalt selbst bestimmen, sondern euch auch beim Definieren des Verhaltens eurer Kreation austoben könnt! Eure Schöpfung dürft ihr dann sogar online an eure Freunde weiterleiten.

Mehr Freiraum!

Bisher bestanden die Welten von **Scribblenauts** und **Super Scribblenauts** lediglich aus abgeschlossenen Bereichen, aus denen jeweils ein Level ausgewählt werden konnte. In diesem durftet ihr euch dann kreativ austoben. Bei der neuen Szenerie von **Scribblenauts Unlimited** handelt es sich jedoch um eine offene, zusammenhängende Spielwelt, durch die ihr in themenbezogene Gebiete gelangt. Somit bleiben euch auch hier bei der Erkundung viel mehr Möglichkeiten, um eurer Kreativität Ausdruck zu verleihen.

Darf's noch etwas mehr sein?

In dem neuen Teil der Reihe erhaltet ihr Einblicke in die Hintergrundgeschehnisse des **Scribblenauts**-Universums: So wird das Geheimnis gelüftet, wie Maxwell an seinen magischen Notizblock gelangte, mit dem er die gewünschten Gegenstände herbeizaubern kann. Welche anderen Details aus Maxwells Leben ans Licht kommen werden, steht derzeit aber noch in den Sternen. Das Abenteuer könnt ihr auf der Wii U übrigens auch zu zweit erleben, indem ein Mitspieler sich eine Wii-Fernbedienung schnappt und damit dann ein Objekt im Spiel steuert.

Auch wenn dieser Teil der Serie zumindest auf der Wii U in HD-Grafik präsentiert wird – ein Grafikwunder wird euch wohl trotzdem nicht erwarten. Doch wer die Vorgänger kennt, weiß, dass es auch keiner Bombast-Optik bedarf, damit das coole Gameplay funktioniert. Dafür gibt's die gewohnt liebevolle und charmante Inszenierung, wie man sie aus den DS-Vorgängern kennt.

Zudem dürfte uns eine Erweiterung des ohnehin schon sehr umfangreichen Wortschatzes des **Scribblenauts**-Wörterbuchs bevorstehen. Wenn einem jetzt auch noch die richtigen Wörter einfallen … ■

Auch das Vereinen eines Bären-Liebespaares gehört diesmal zu Maxwells Aufgaben.

Das könnte eure Schöpfung sein! Vielleicht habt ihr noch bessere Ideen …?

MEINUNG ● NATHALIE AUEROCHS

„Der Knobelspaß kehrt zurück!"

„Überlege – Schreibe – Löse" waren die Schlüsselwörter für **Scribblenauts**, als es damals auf dem Nintendo DS erschien. Oft gehörte dazu aber auch „Ausprobieren", was bis zur Lösung des Rätsels oft zu lustigen oder gar bizarren Situationen führte. Abzuwarten bleibt, inwieweit wohl die 3D-Effekte der Nintendo-3DS-Version sinnvoll in das zweidimensionale Spielprinzip eingebracht werden können. Ob das Spielprinzip auch auf Wii U und dem 3DS überzeugen kann? Ich gehe davon aus!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Lebenslustig: Die Grundstimmung des Spiels ist, wie bei Dragon Quest üblich, fröhlich und unbeschwert.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** Nicht bekannt

SCREEN-INFO

Die Bilder auf diesen Seiten stammen vom Hersteller Square Enix und zeigen die japanische Wii-U-Version von Dragon Quest X. Die Screenshots sind auch auf der offiziellen japanischen Website zum Spiel zu bewundern und wurden offensichtlich nicht geschönt.

DRAGON QUEST X

Text | Lukas Schmid

Dragon Quest X wurde in Japan bereits für Wii veröffentlicht. Wann und für welches System das Spiel hierzulande erscheint, ist noch nicht bekannt!

Japanische Rollenspiel-Fans haben einen guten Grund, das Geld für den Kauf einer Wii U zur Seite zu legen, nämlich **Dragon Quest X**, das nächstes Jahr im Land der aufgehenden Sonne erscheinen soll. Außerdem wird dem japanischen Premium Pack der Wii U ein Zugangscode zum Betatest von **Dragon Quest X** beiliegen! Doch auch Liebhaber der RPG-Reihe, die sich keine neue Konsole leisten können, müssen nicht verzweifeln. Quasi als Abschiedsgeschenk hat auch die betagte Wii eine Umsetzung des potenziellen RPG-Highlights spendiert bekommen. Bis auf die Grafik, die auf Wii U natürlich wesentlich besser aussehen wird, sollen sich die beiden Fassungen nicht unterscheiden. Ein Problem gibt es aber: Während die Wii-Version des Spiels in Japan bereits erhältlich ist, steht eine Europa-Veröffentlichung völlig in den Sternen.

Ab ins Internet!

Grafik und Sound bleiben dem bekannten und beliebten **Dragon Quest**-Stil treu. Wieder einmal ist der bekannte Manga-Künstler Akira Toriyama für die Gestaltung der Figuren und der Spielwelt verantwortlich, fröhliche Musik untermalt die positive und lockere Grundstimmung des Spiels. Sonst jedoch bleibt wenig beim Alten: Bereits **Dragon Quest IX** bot die Möglichkeit, mit bis zu vier weiteren Abenteurern online oder lokal die Handlung zu erleben. Teil zehn geht noch einen Schritt weiter und stellt das Multiplayer-Erlebnis endgültig in den Mittelpunkt. Freut euch auf das erste MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) für die Wii U! Genaue Details, etwa

Wandelbare Spielfigur: Ihr startet das neue **Dragon Quest**-Abenteuer mit einem selbstgestalteten Helden. Dieser verwandelt sich im Laufe der Handlung ...

... in einen anderen Bewohner der riesigen Fantasy-Welt Astoltia. Wir sind gespannt, wie sich diese Transformationen auf den Spielverlauf auswirken werden.

Katzen-Fledermaus: Wieder einmal ist die Welt von Dragon Quest von allerlei schrägen Gestalten bevölkert, die für den einen oder anderen Lacher gut sein werden.

Sturmangriff: Riesige, bösartige Gegner und Bosse dürfen in einem guten Rollenspiel nicht fehlen, also sind auch im neuen Dragon Quest reichlich davon unterwegs.

über die maximale Mitspieler-Zahl bei der Wii-U-Version, sind indes noch nicht bekannt. Offline zu spielen wird nur sehr bedingt möglich sein: Die ersten paar Stunden des Abenteuers seid ihr als Mensch unterwegs. Danach entscheidet ihr euch für eine von fünf verschiedenen Rassen, in die euer Protagonist sich verwandeln kann. Ab diesem Zeitpunkt ist eine Online-Anbindung Pflicht, um weiter im Spiel voranzukommen. Jedoch soll es laut den Entwicklern möglich sein, einen Großteil der Handlung auch alleine zu bestreiten.

Rasse, wechsle dich

Details über die Hintergrundstory sind auf Grund der Sprachbarriere noch recht rar gesät. Bekannt ist, dass das Spiel in der Fantasy-Welt Astoltia angesiedelt ist, die sich in insgesamt fünf Kontinente unterteilt. Dem Genre entsprechend startet ihr euer Abenteuer in einem kleinen Dorf, von dem aus ihr in die weite Welt aufbrecht. Wie vorhin erwähnt, verwandelt sich euer Held im Verlauf der Handlung in eine der fünf anderen Rassen. Hierbei könnt ihr euch zwischen den Stämmen der Elfen, Oger, Zwerge, der Puklipo und der Weddies entscheiden. Wir nehmen aber an, dass ihr euch im Verlauf der Handlung wieder zurückverwandeln könnt, falls ihr lieber in Menschengestalt unterwegs sein wollt. Zudem ist es möglich, dass ihr auch verschiedene Kampf-Rollen wie etwa die eines Kriegers, Magiers oder Priesters übernehmt. So ähnlich, wie es in der Allesneu-Abtei im Vorgänger möglich war, könnt ihr diese Rollen jedoch nach Lust und Laune ändern. Außerdem ist bisher bekannt, dass ihr im Verlauf des Abenteuers euer eigenes Haus gestalten könnt. In bestimmten Gebäuden in den Städten und Dörfern könnt ihr euch, ähnlich wie im neunten Teil der Serie, über verfügbare Quests informieren. Zudem könnt ihr in den Ortschaften in bekannter **Dragon Quest**-Manier neue Waffen kaufen, euch ausruhen und in der Kirche Statusveränderungen beheben. Neu hierbei: Um zu speichern, müsst ihr nicht mehr extra zum Beten in das Gotteshaus gehen, sondern könnt das nun jederzeit und überall tun.

Ein teurer Spaß?

Trotz Online-Multiplayer scheint Square Enix am generellen Kampfsystem nur wenig geändert zu haben. Berührt ihr einen der auf der Oberwelt herumspazierenden Feinde, wechselt das Spiel zu einem separaten Kampf-Bildschirm. Die Auseinandersetzungen laufen wie gewohnt rundenbasiert ab. Aus einem Menü wählt ihr verschiedene Taktiken wie Angriff und Magie oder benutzt Items. Zudem ist es nun möglich, euren Online-Mitstreitern Anweisungen zu geben, um das gemeinsame Vorgehen gegen die Bösewichte effektiver gestalten zu können. Fraglich bleibt, ob ihr, sobald das Abenteuer irgendwann einmal bei uns erscheint, eine monatliche Gebühr zahlen müsst, um das Spiel genießen zu können: Nach einer Test-Zeit von 20 Tagen schlägt **Dragon Quest X** in Japan nämlich mit umgerechnet knapp zehn Euro pro Monat zu Buche. Es ist möglich, dass Square Enix in Europa auf diesen regelmäßigen Obolus verzichtet, so wie es schon Capcom bei **Monster Hunter Tri** gehandhabt hat. ■

„Akira Toriyama ist für die Gestaltung der Figuren und der Spielwelt verantwortlich.“

Weitläufige Spielumgebungen: Die Entwickler versprechen eine sehr umfangreiche Oberwelt, die noch wesentlich größer als in den Vorgängern sein soll.

Stimmungsvoll: Die Wetter- und Umgebungseffekte sowie ein Wechsel der Tageszeiten tragen viel zur sehr gelungen wirkenden Atmosphäre des Spiels bei.

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Eine der beliebtesten RPG-Serien kehrt zurück.“

Es hat einen Grund, warum die **Dragon Quest**-Serie sowohl bei Kritikern als auch bei Spielern so beliebt ist: Die RPGs machen einfach verdammt viel Spaß. Noch stärker als der neunte Teil für den DS jedoch wendet sich Teil zehn vom reinen Singleplayer-Erlebnis ab und präsentiert sich als waschechtes MMORPG, welches allerdings zum Teil auch alleine gespielt werden kann. Ob das Misch-Konzept vollständig aufgeht, bleibt abzuwarten. Ich bin optimistisch, denn das bisher Gezeigte macht definitiv Lust auf mehr.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Screenshots stammen von der Wii-U-Fassung und wirken nicht nachträglich bearbeitet oder aufgehübscht.

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Sports | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 30. November 2012

FIFA 13

Text | Sebastian Zelada

EAs Vorzeige-Kick verspricht auf der Wii U konsolenübergreifend zum Genre-König zu werden!

Sind wir mal ehrlich: Fußball auf der Wii war im Vergleich zur Konkurrenz stets ein eher maues Vergnügen. Konnte **Pro Evolution Soccer** immerhin mit toller Steuerung glänzen, schielten Nintendo-Jünger dennoch stets auf die Hochglanz-Fassungen von **PES** und **FIFA**, die im Xbox-360- oder PS3-Laufwerk rotierten. Bevor Nintendo-Fans nun völlig verzweifeln und dem virtuellen Fußball aus Frust abschwören, stellt EA mit **FIFA 13** endlich ein Fußballspiel auf, das dem Erlebnis auf den Konkurrenz-Konsolen mehr als ebenbürtig sein soll. Mehr als ebenbürtig? Ganz recht: Denn mit dem neuen Wii U GamePad hat EA ein paar tolle Dinge vor, die nach dem ersten Anspielen nicht nur vielversprechend wirken, sondern auch berechtigte Hoffnung aufkeimen lassen, dass die Wii-U-Fassung der Fußball-Simulation das bis dato beste Erlebnis auf allen Videospiel-Plattformen bietet und die comichaften **FIFA**-Peinlichkeiten der sterbenden Wii endlich vergessen macht!

Endlich ein druckvolles Spiel!

Blöder Mist, gerade habe ich mir von Thomas Eder zum zweiten Mal ein vermeidbares Gegentor gefangen. Kein Wunder: Mit der Flügelzange des FC Bayern wirbelt er auf den Außenpositionen wie ein junger Gott. So langsam muss ich meine Taktik überdenken, denn auch offensiv habe ich keine Chance. Bei seinen Außenverteidigern Lahm und Alaba ist einfach kein Durchkommen. Durch die Mitte muss es gehen, denn gerade Boateng ist doch immer mal wieder für einen Aussetzer gut und da Schweinsteiger verletzt ausfällt, geht vielleicht durchs Zentrum noch was. Dumm

Alles beim Alten: Auf dem TV sieht das Wii-U-**FIFA** aus wie auf der PS3 und der Xbox 360 – der Hauptunterschied liegt im neuen Controller und dessen Möglichkeiten.

All inclusive: Auch wenn hier nur Chelsea gegen Arsenal zu sehen ist, dürft ihr euch natürlich wieder auf zahlreiche offizielle Ligen, Mannschaften und Spieler freuen!

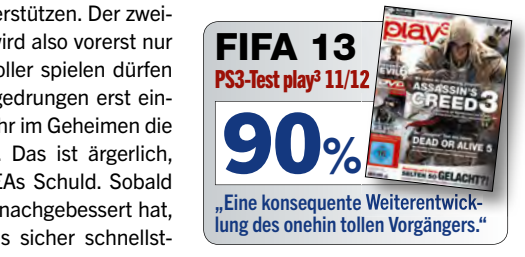
nur, dass der Gegner das alles sehen wird, wenn ich auf Pause drücke und ins Menü wechs... hey, Moment mal! Wir spielen ja auf der Wii U! Ich verkneife mir ein diebisches Grinsen und passe den richtigen Moment ab: Während sich Thomas in Sicherheit wiegt und den Ball in der eigenen Hälfte selbstgefällig hin und her schiebt, ändere ich mit flinken Fingern auf dem Wii-U-Pad die Aufstellung. Bulliger Mittelstürmer rein, hinten die Flügel verstärkt und dafür einen defensiven Mittelfeldspieler raus. Ein paar Mal auf das Pad gedrückt und schon ist die neue Einstellung fix. „Der wird sich wundern", denke ich mir und schiele unauffällig zu ihm herüber. Er hat nicht einmal gemerkt, dass ich etwas geändert habe. Kaum habe ich ihm den Ball abgenommen, wendet sich das Blatt: Nach fünf weiteren Spielminuten steht es nur noch 1:2 – das Kräfteverhältnis verschiebt sich, meine Außenspieler haben die bajuwarischen Flügelflitzer Robben und Ribery nun im Griff. Thomas fängt langsam an zu schwitzen. Hätte er auch ein Wii U GamePad in der Hand, so könnte er dem berüchtigten Duo mit einem Fingertipp befehlen, die Seiten zu wechseln und neue Impulse zu setzen, doch am Ende geht es 2:2 aus. Hier zeigt sich bereits wunderbar, was **FIFA 13** auf der Wii U den anderen Fassungen voraushat: Ein deutlich spannenderes Mehrspieler-Erlebnis. War früher die Taktik-Einstellung fast schon eine Farce (immerhin hat das Gegenüber stets alles mitbekommen und reagierte meist auch prompt), könnt ihr euch nun eher wie ein Fußballtrainer fühlen, der seiner Mannschaft Zeichen und Anweisungen gibt, die für den Gegner nicht so leicht zu entschlüsseln sind. Habt ihr eure Einstellungen vorgenommen, muss euer Kontrahent schon selbst merken, was genau nun anders läuft, und gegebenenfalls reagieren. Doch genau da haben wir das Problem: Die Wii U wird zum Start nur ein Wii U GamePad unterstützen. Der zweite Mitspieler wird also vorerst nur per Pro-Controller spielen dürfen und kann notgedrungen erst einmal nicht wie ihr im Geheimen die Taktik ändern. Das ist ärgerlich, jedoch nicht EAs Schuld. Sobald Nintendo hier nachgebessert hat, wird EA Sports sicher schnellstmöglich nachziehen und eine vollwertige Zweispieler-Lösung anbieten.

Präsentationstechnisch ein Quantensprung

Für Xbox- oder PlayStation-Besitzer ist die Grafik und Aufmachung von **FIFA 13** nichts Besonderes mehr. Doch Nintendo-Fans werden dankbar zur Kenntnis nehmen, dass die Präsentation vom unsäglichen Comic-Look der Wii-Fassungen abgerückt und zu 100 Prozent auf Simulation getrimmt ist. Die bekannten Spieler sind ihren realen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten, die Animationen sind wunderbar flüssig und so zahlreich, dass abgehackte oder unnatürliche Bewegungen mit der Lupe gesucht werden müssen. Die Player Impact Engine sorgt für realistische Fouls und Zweikämpfe und die First Touch Control lässt selbst Messi bei ungünstigen Bedingungen den Ball mal verspringen und macht ein kluges und vorausschauendes Pass- und Aufbauspiel wichtiger als je zuvor. Dazu ist es eine Wonne, euren Mitspielern dabei zuzusehen, wie sie sich selbstständig und intelligent in den freien Raum bewegen, sich anbieten und Laufwege anzeigen. Hinzu kommen viele kleine Details wie Spieler, die sich über vergebene Chancen ärgern (nicht in einer Sequenz, sondern während das Spiel läuft!), oder Verletzte, die über das Feld humpeln und den Ball nur mit größter Mühe weiterverarbeiten können. Abseits des Platzes halten die Fans ihre Vereinsschals in die Höhe und grölen lautstark Fangesänge, die Trainer geben wild gestikulierend Anweisungen und ärgern sich neben dem Spielfeld teilweise schwarz, während sich sichtbar mehrere Auswechselspieler warm laufen. Kurzum: Optik, Akustik und Präsentation sind auf Weltklasse-Niveau und lassen gemeinsam mit den zahlreichen Lizenzen jedes Fußballerherz höherschlagen. Es wird Zeit für den Anstoß! ■

Zielhilfe: Während ihr auf dem TV-Bildschirm die gewohnte Ansicht habt, seht ihr bei Standards wie Freistößen das Geschehen aus der Sicht des Schützen.

Besser taktieren: Das Wii U GamePad kommt auch bei der Aufstellung eurer Mannschaft und der Auswahl der Strategie zum Einsatz. So sieht der Gegner nicht, was ihr im Schilde führt!



MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Endlich wieder ein echtes FIFA für Nintendo-Fans!"

Mit **FIFA 13** hat Nintendo einen Trumpf in der Hand. Hierzulande gerade unter der männlichen Spielerschaft heiß geliebt, ist der Titel für viele das einzige Spiel, das im Laufwerk von Konsole X oder Y läuft. Diese Konsole kam in den letzten Jahren jedoch meist nicht von Nintendo, sondern von Sony oder Microsoft, da die Kickerei auf der Wii wenig bis nichts vom Fußball-Flair der Konkurrenz bot. Die Neuerungen auf der Wii U ändern das. Die Möglichkeiten des Controllers werden bereits jetzt sehr gut genutzt und sorgen dafür, dass **FIFA 13** auf der Wii U wohl plattformübergreifend das beste Fußball-Erlebnis liefern wird. Meine Kick-Finger zucken schon vor Freude!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Treyarch | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 30. November 2012

CALL OF DUTY BLACK OPS 2

Text | Sebastian Stange

Volle Rückendeckung für den Wii-U-Launch: Activisions Baller-Blockbuster erscheint direkt zum Start!

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen vom Entwickler und zeigen die Spielegrafik schärfer, als es auf einem TV möglich ist. Sie geben die Grafik des Spiels aber ansonsten recht gut wieder.

Wieder geht ein Jahr seinem Ende zu und wieder ist es damit Zeit für ein neues **Call of Duty**. Doch 2012 markiert in vielerlei Hinsicht ein besonderes Jahr für die Reihe: **Black Ops 2** wird als erstes **Call of Duty** für Wii U erscheinen, der Titel wird als erstes **Call of Duty** ein Zukunftsszenario bieten und obendrein einige spielerische Neuerungen etablieren. Doch eins nach dem anderen, zunächst einmal zur Story: Die versetzt euch den größten Teil des Spiels über ins Jahr 2025, in dem sich die Militärtechnik rasant weiterentwickelt hat. Ferngesteuerte oder automatische Drohnen und Roboter beherrschen die Schlachtfelder der Welt, abgefahrene Zukunftswaffen können durch dicke Wände schießen oder lähmende Mikrowellen-Felder erzeugen und es herrschen Spannungen zwischen den USA und China. Dem Terroristen Raul Menendez gelingt es dann, die US-Drohnenflotte zu hacken. Er greift damit Großstädte in den USA an und schickt außerdem Drohnen nach China, um so einen handfesten Krieg vom Zaun zu brechen. Der Karren steckt also tief im Dreck und ihr müsst ihn da rausholen! Ihr verkörpert David Mason, Sohn von Alex Mason, dem Helden des Vorgängerspiels. Auch Alex werdet ihr wiedersehen. Ihn spielt ihr in einigen Rückblenden zu Zeiten des Kalten Kriegs. Ihr erfahrt darin, wieso Raul Menendez zu dem Bösewicht wurde, der er 2025 ist.

Action, Action und mehr Action!

Spielerisch erwartet euch gewohnte **Call of Duty**-Kost. Ihr bekommt klare Aufträge und bewältigt lineare Levels, die auf dem

Kämpft, wie ihr wollt: Hier seht ihr eine der Strike-Force-Missionen. Ihr könnt jeden verbündeten Soldaten und auch die Flugdrohnen und Roboter selbst steuern!

Gehirrrrne: Der Zombie-Modus soll diesmal noch umfangreicher ausfallen als im Vorgänger: mehr Spieler, mehr Zombies, mehr Story. Wir sind gespannt!

ganzen Globus verstreut und richtig spektakulär inszeniert sind. Hier explodiert etwas, dort stürzt ein Hubschrauber ab und da werdet ihr von euren Kameraden angeschrien. Ständig tauchen Gegner auf, ständig ballert ihr oder setzt euch an Geschütztürme oder lenkt Kampfjets. Atempausen gibt es wenige, krass inszenierte Action umso mehr. Doch auch hierbei erwarten euch einige Neuerungen, beispielsweise habt ihr in den Levels immer wieder mal Gelegenheit, euch zwischen mehreren Vorgehensweisen zu entscheiden. Im uns gezeigten Beispiel kämpft sich David über einen Highway bei Los Angeles, während Schwärme ferngesteuerter Drohnen seinen Konvoi angreifen und Terroristen auf dem Boden das Feuer eröffnen. An einer Stelle hat er die Option, sich von einer Autobahnbrücke abzuseilen und in den Nahkampf überzugehen. Oder er verschanzt sich dort oben und gibt seinen Kameraden mit seinem Scharfschützengewehr Rückendeckung.

Spielt, wen und wie ihr wollt!

Noch mehr spielerische Freiheit habt ihr dann bei den sogenannten Strike-Force-Missionen, die immer wieder in das Spielgeschehen eingestreut werden. Dabei bekommt ihr mit eurer Spezialeinheit einige Einsätze auf aller Welt vorgeschlagen und entscheidet euch für einen, etwa das Stürmen eines Schiffs in einem asiatischen Hafen. Dann wird euer Team losgeschickt und betritt das Areal, verstärkt durch einige Flugdrohnen und Robo-Schreiter. Ab jetzt könnt ihr diese Mission spielen, wie ihr wollt. Denn ihr dürft jede verbündete Einheit selbst steuern! Ihr spielt den Auftrag also entweder in der Rolle eines Soldaten wie eine ganz normale Baller-Mission. Oder aber ihr springt immer wieder hin und her: vom MG-Schützen zur Flugdrohne, dann wieder zum Kampfroboter und dann zum Scharfschützen. Oder ihr betrachtet das Schlachtfeld aus einer strategischen Übersicht heraus und gebt Befehle – alle Möglichkeiten stehen euch offen. Und das Beste: Eure Leistungen bestimmen, wie sich die Story weiterentwickelt. Denn auch wenn ihr eine dieser Missionen verliert, geht es munter mit der Handlung weiter!

Tolles Mehrspieler-Angebot

Neben der Solo-Kampagne ist natürlich wieder ein Mehrspielermodus im Spiel enthalten, der sich als echter Dauerbrenner erweisen dürfte. Mit Level-System, massig freischaltbaren Waffen und Items, frei zusammenstellbaren Soldatenklassen und witzigen Belohnungen, wenn ihr es schafft, genügend Punkte innerhalb eines Lebens zu sammeln. Dann ruft ihr etwa Drohnen zu Hilfe, stellt Mikrowellen-Strahler auf oder scannt das Schlachtfeld, um Gegnerpositionen aufzudecken. Zu guter Letzt ist auch in **Black Ops 2** die Zombie-Plage ausgebrochen – der Zombie-Modus ist zurück. Der kooperative Überlebensmodus konfrontiert euch und eure Freunde mit immer größeren Horden blutrünstiger Untoter. Hoffentlich ein herrlich hektischer Baller-Spaß! ■

Call of Duty: Black Ops 2

Vorab-Test in PCA 12/12

SEHR GUT

Mitreißende Inszenierung und sehr unterhaltsamer Online-Modus!

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

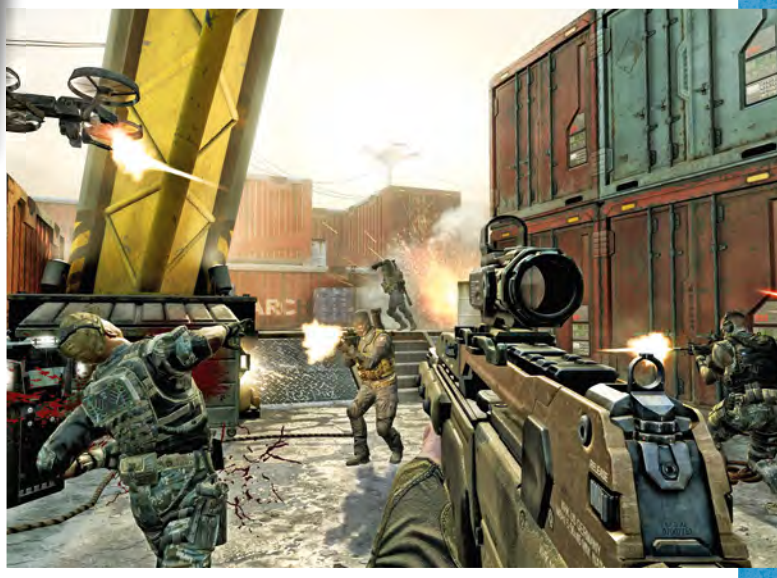
„Ballerfreunde kommen hier nicht dran vorbei!“

Ja, es ist nur ein Multiplattform-Titel. Und ja, die **Call of Duty**-Reihe bietet Jahr für Jahr stets ein recht ähnliches, meist sehr lineares Spielerlebnis. Doch dank des neuen Zukunftsszenarios, dank neuer Mehrspieler-Mechaniken und dank der neuen Strike-Force-Missionen wird diesmal echt viel Neues geboten. Außerdem stimmt bei **Black Ops 2** das Gesamtpaket. Ihr bekommt eine wilde, explosive Story. Ihr bekommt einen Koop-Modus, den ihr auch lokal prima spielen könnt – einer zockt auf dem Gamepad, der andere am TV. Und ihr erhaltet einen Mehrspielermodus, wie ihn kaum ein anderer Wii-U-Startittel bieten sollte. Drei starke Argumente also, oder?

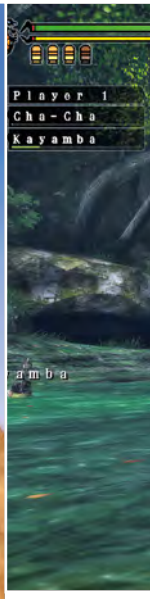
WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

Neue Spielzeuge: Sowohl in der Story als auch im Mehrspielermodus spielen Roboter und Flugdrohnen eine sehr wichtige Rolle. Sie stellen mächtige neue Werkzeuge dar!

In 13 Jahren: Da die Story in nicht allzu ferner Zukunft spielt, achteten die Entwickler darauf, dass die Waffen, Rüstungen und Umgebungen immer noch glaubwürdig wirken.



Multiplayer: In den hektischen Mehrspieler-Gefechten verdient ihr euch durch gute Leistungen besondere Belohnungen wie die Flugdrohne, die oben links zu sehen ist.



Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom/Nintendo | **Termin:** März 2013

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Text | Thomas Peter

Immer wieder genial oder doch nur aufgewärmt? Mit Monster Hunter 3 Ultimate bekommt Nintendo zwar einen Exklusivtitel, aber kein komplett neues Spiel.

Die **Monster Hunter**-Serie ist seit ihrem Debut 2005 auf der PlayStation 2 äußerst erfolgreich, vor allem in Japan. Bisher sind drei Generationen erschienen, wobei auf jeden Hauptteil mehrere erweiterte Versionen für PS2 und PSP folgten. Mit Teil 3 erschien erstmals ein **Monster Hunter** für eine Nintendo-Konsole und wurde auf Anhieb zum meistverkauften Third-Party-Spiel auf der Wii überhaupt. Nun also soll **Monster Hunter Tri** seine Erfolgsgeschichte mit einer „ultimativen" Edition auf 3DS und Wii U fortsetzen. Das Spiel bleibt in seinen Grundzügen unverändert. Mit eurer selbst erstellten Hauptfigur (männlich oder weiblich) startet ihr im Küstenörtchen Mago. Das Dorf wird von Erdbeben erschüttert und die Bewohner glauben, dass ein Monster dahintersteckt. Also bitten sie euch, ihnen zu helfen. Ihr kauft euch eure erste, einfache Rüstung und macht euch auf, eine offene Spielwelt zu erkunden.

Jäger und Sammler

Das questbasierte Gameplay macht euch zu Jägern und Sammlern. Ihr jagt und erlegt verschiedenste Kreaturen, vom friedlichen Pflanzenfresser bis zum riesigen Drachen, und weidet sie aus. Klingt eklig, bringt euch aber neue Materialien wie Knochen, Schuppen oder Zähne, mit denen ihr neue Waffen und Rüstungen anfertigen lassen könnt, um wiederum gegen noch stärkere Monster gewappnet zu sein. Ein ewiger Kreislauf also. Das Levelsystem ande-

Atmosphärisch: Grafisch ist Monter Hunter 3 Ultimate eine Pracht, wie man an diesem herbstlichen Bergwald mit Wasserfall besonders schön sehen kann.

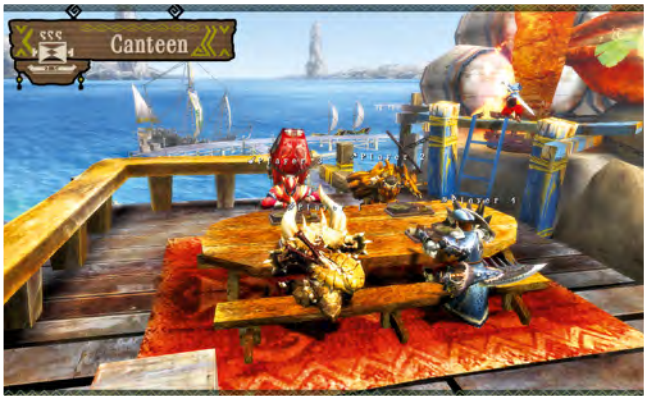
Nur im Mehrspielermodus gibt es ein Level-System: Je höher der Jäger-Rang, desto mehr Quests werden freigeschaltet. Ab Level 31 gibt's Elite-Status.

Der Grüne Balken ist eure Lebensenergie, der gelbe eure Ausdaueranzeige. Wenn die Ausdauer leer, ist, kommt euer Held ganz schön ins Schnaufen.

rer Rollenspiele fällt dabei weg, ihr werdet ausschließlich durch die Verbesserung eurer Ausrüstung stärker. Seine Komplexität erreicht **Monster Hunter 3 Ultimate** durch die Vielzahl der Rohstoffe und Ausrüstungsgegenstände mit unterschiedlichen Eigenschaften. Denn wie gesagt, ihr jagt nicht nur Tiere, sondern sammelt auch Kräuter, Pilze, Käfer und Erze. Aber anders als seine Vorgänger wirft euch das Spiel nicht sofort ins kalte Wasser, sondern führt euch mit einfachen Aufgaben langsam an die Mechanik heran. So langsam, dass es Kenner der Serie als zäh empfinden werden. Aber je mehr Quests ihr erfüllt, desto schwierigere Aufgaben werden freigeschaltet, die euch seltenere Materialien für bessere Waffen bescheren. Schwierig bedeutet vor allem: Die Monster agieren mit der Zeit immer intelligenter. Ohne die richtige Taktik und ohne ihre Bewegungsmuster zu studieren, kommt man nicht weit. Einfacher wird es, wenn man einige menschliche Mitstreiter an seiner Seite hat.

Multiplayer ohne Grenzen

Was ist nun neu an **Monster Hunter 3 Ultimate** im Vergleich zum Wii-Original? Zunächst einmal werdet ihr im Spielverlauf auf neue Gebiete stoßen. Auch einige Monsterarten wie der Brachydios oder eine Unterart des Wasserdrachen Lagiacrus sind neu. Zusätzlich zu den Waffenklassen Schwert, Großschwert, Hammer, Morph-Axt und Lanze sind nun die aus früheren Teilen bekannten Doppelschwerter, Gewehrlanzen, Jagdhörner und Bögen wieder dabei. An der Steuerung ändert sich wenig, wenn man den Vorgänger mit dem Classic Controller gespielt hat. Ein kleines, aber feines Detail: Durch einen Druck auf die L-Taste lassen sich, ähnlich wie in **Zelda** oder **Metroid Prime**, einzelne Gegner anvisieren, was besonders bei flinken, im Rudel auftretenden Viechern praktisch sein kann. Über den Touchscreen sind nun Inventar, Karte und Minispiele besonders komfortabel zu verwalten. Das Markenzeichen der Serie, der kooperative Mehrspielermodus, wurde ausgebaut. Wie gehabt könnt ihr zu viert online auf die Pirsch gehen, aber neuerdings auch lokal. Dabei zockt ein Spieler mit dem Wii U GamePad, während die anderen ihren 3DS benutzen. Ganz genau, die beiden Versionen von **Monster Hunter 3 Ultimate** sind untereinander kompatibel. Das bedeutet übrigens auch, dass man seinen auf der Wii U gespeicherten Spielstand auf einen 3DS übertragen und unterwegs weiterspielen kann. Und zu guter Letzt sei noch daran erinnert, dass das schon auf der Wii ausgesprochen hübsche Spiel durch die HD-Auflösung der Wii U in neuem Glanz erstrahlen dürfte. ■



In der Stadt holt ihr euch Quests, kauft ein und lasst euch vom Schmied eure Waffen upgraden. Der Einzelspieler startet in Mago, Mehrspieler treffen sich in Tanjia.

Teamwork: Viele Monster sind im Mehrspielermodus leichter zu besiegen. Dabei sind taktische Absprachen sinnvoll, etwa einen Kollegen für den Fernangriff abzustellen.

Das da im Vordergrund ist kein Kampfroboter, sondern euer Held in martialischer Rüstung. Guter Schutz ist wichtig, später im Kampf gegen die dickeren Brocken.

MEINUNG ● THOMAS PETER

„So langsam bekomme ich auch Lust auf das Spiel“

Ich kann schon verstehen, warum das Spiel so beliebt ist. Es ist wie eine Mischung aus westlichen Rollenspielen und Pokémon, nur ohne ausufernde Story. Auch das muss kein Nachteil sein, ausufernde Storys verwirren mich schnell. Der Hauptgrund, warum ich bisher einen Bogen um die Serie gemacht habe, war ausgerechnet das Feature, das für viele den größten Reiz ausmacht: der Multiplayer-Modus. Ich kann nichts mit Spielen anfangen, die ihre volle Wirkung erst online entfalten, sprich die einen zwingen, online zu spielen, wenn man nicht die Hälfte verpassen will. Objektiv aber muss man sagen, dass **Monster Hunter Tri** ein rundum gelungenes Spiel ist und vieles dafür spricht, dass die Ultimate Edition noch besser wird.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Drama, Baby: Die Zwischensequenzen sind grandios inszeniert und werden dem Weltraum-Opus gerecht!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus der PS3-Fassung, geben jedoch die tatsächliche Qualität des Wii-U-Titels sehr gut wieder, da sich dieser als Portierung kaum von den anderen Fassungen unterscheiden wird. Davon konnten wir uns bei einer Präsentation selbst überzeugen.

Genre: Action | **Entwickler:** Bioware | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 30. November 2012

MASS EFFECT 3

Text | Sebastian Zelada

Das Finale der Weltraum-Saga wird auch auf der Wii U spektakulär ausfallen. Macht euch bereit für dramatische Momente und viel Action!

Die Menschheit und so ziemlich alle Lebensformen in der Milchstraße haben ein Problem! Biomechanische Über-Aliens sind dabei, unsere komplette Galaxie von intelligentem Leben zu säubern, und machen vor nichts halt. Gegen die übermächtig wirkende Alien-Horde ist alleine nichts auszurichten, weshalb sich Commander Shepard (wahlweise männlich oder weiblich) aufmacht, die zahlreichen in der Galaxie lebenden Völker zu einen und eine Möglichkeit zu finden, den Aggressoren das Handwerk zu legen.

Citadel – die Basis des Erfolgs

Ausgangspunkt für euren Feldzug gegen das Böse ist die Raumstation Citadel, der Tagungsort des galaktischen Rats. Von der Basis aus könnt ihr nicht nur diverse Planeten anfliegen, sondern im Plausch mit den zahlreichen auf ihr befindlichen NPCs auch viele Nebenquests entdecken. Die Aufgaben sind meist recht simpel und verlaufen oft über das typische „Finde ein Objekt und bringe es her"-Schema. Dennoch sind sie unterhaltsam und vor allem hilfreich. Denn um die actionbeladene Hauptgeschichte zu einem möglichst guten Ende zu bringen, empfiehlt es sich dringend, die Nebenmissionen zu erfüllen. Bei Erfolg füllt sich ein Fortschrittsbalken, der entscheidet, welche Endsequenz ihr nach Abschluss der Hauptstory zu Gesicht bekommt.

Zwei Geschlechter, viele Fähigkeiten

Ihr könnt zu Beginn wählen, welche Fähigkeiten-Klasse der Held bzw. die Heldin Shepard haben soll: Soldat, Techniker, Experte, Infiltrator, Frontkämpfer und Wächter stehen zur Auswahl, weitere Optionen werden wohl per Download folgen. Auf dem Schlachtfeld spielen sich die verschiedenen Kämpfer-Typen auch tatsächlich anders – an dem grundsätzlich sehr actionfokus-

Gemeinsame Sache: Mit bis zu drei Freunden könnt ihr euch in der Koop-Kampagne austoben und müsst euch dabei natürlich gegenseitig zur Seite stehen.

Licht und Schatten: In der Raumstation Citadel sind schöne Beleuchtungseffekte zu bewundern. Hier plant ihr die nächsten Schachzüge im Kampf um die Galaxie!

Heldentrio mit Feuerkraft: Auf dem Schlachtfeld seid ihr im Einzelspielermodus immer mit zwei computergesteuerten Verbündeten unterwegs.

Existenzängste: Im Krieg um die Galaxie gehen die beteiligten Parteien nicht gerade zimperlich zur Sache. Gigantische Explosionen sind da an der Tagesordnung!

Komm in meine Arme: Dieser Gegner will es anscheinend ganz genau wissen und stellt eure (hoffentlich guten) Nahkampf-Fähigkeiten auf eine harte Probe!

sierten Gameplay ändert sich jedoch nichts. Ihr durchlauft zwar auch häufig die serientypischen Dialoge, die euch reichlich moralische Entscheidungsmöglichkeiten gewähren und damit auch den Weitergang der Story beeinflussen, das Hauptaugenmerk liegt jedoch klar auf den Schießereien. Diese Action-Betonung ist vor dem Hintergrund der finalen Schlacht um die Galaxie jedoch mehr als nachvollziehbar und macht dazu noch richtig Spaß. Die Gameplay-Mechanik bietet durch die bereits erwähnten Klassenunterschiede nämlich durchaus taktische Elemente, die die Kämpfe interessant gestalten.

Dynamische Kämpfe mit Taktik-Einschlag

Während der zahlreichen Feuergefechte könnt ihr jederzeit pausieren und die Spezialfähigkeiten für euer dreiköpfiges Team neu justieren. Da gibt es neben Betäubungsgeschossen auch schwerere Geschütze wie Handgranaten, Warpfelder oder Spezialmunition. Wer im Kampf die verschiedenen Ballermänner und Gadgets klug kombiniert, verschafft sich dadurch klare taktische Vorteile. Während ihr über einen Talentbaum eure Fähigkeiten verbessert, können Shepards Panzerung und gefundene Waffen aufgerüstet werden – ein simples, aber motivierendes Upgrade-System, das zusätzlich für Abwechslung sorgt. Trotz dieser Rollenspiel-Anleihen steuern sich die Kämpfe flott: Shepard kann flink zur Seite rollen, sich effektiv im Nahkampf behaupten und zuverlässig Deckung suchen, welche ihr in höheren Schwierigkeitsgraden übrigens häufig wechseln müsst: Hinter Felsen seid ihr relativ sicher, ein Rollbett hingegen bietet nur kurzzeitig und sehr notdürftig Schutz. Hinzu kommt, dass euch die Gegner versuchen auszuräuchern, indem feindliche Truppen beispielsweise Granaten hinter eure Deckung werfen. Dabei könnt ihr euch jedoch glücklicherweise meist auf eure Mitstreiter verlassen, die nur selten Dummheiten begehen und größtenteils zuverlässig an eurer Seite stehen. Sollten euch die KI-Gefährten trotzdem mal langweilig werden, könnt ihr übrigens auch im Koop-Modus mit drei menschlichen Mitstreitern in den Kampf um die Galaxie ziehen! ■

Mass Effect 3
Test in play³ 04/12

90%

„Packendes Finale mit viel Action und spannender Handlung."

MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Shepard? Scheppert! Der dritte Teil ist der beste!"

Bereits auf Sonys und Microsofts Systemen war **Mass Effect 3** ein Riesenhit. Das wird auf der Wii U nicht anders sein und wir sind bereits sehr gespannt auf die Integration des Wii U GamePads. Schade nur, dass Bioware uns nicht auch die ersten beiden Teile dieser tollen Trilogie nachliefert. So bekommen Wii-U-Spieler zwar den besten Teil der Serie, doch fällt es teilweise schwer, ohne Vorkenntnisse im Wirrwarr der Namen und Bezeichnungen durchzublicken. Vielleicht spendieren uns die Entwickler aber auch eine Story-Zusammenfassung. Wünschenswert wäre es. Dann steht dem Genuss dieses Science-Fiction-Meisterwerks nichts mehr im Weg!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Action | **Entwickler:** WB Games Montréal | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive Entertainment | **Termin:** 30. November 2012

BATMAN: ARKHAM CITY ARMOURED EDITION

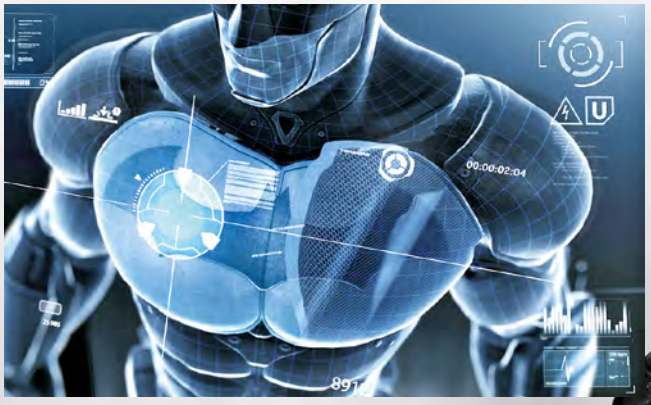
Text | Sebastian Zelada

Batman ist zurück! Auf der Wii U ist der dunkle Ritter zielgenauer und besser ausgerüstet denn je!

GESPIELT N-ZONE

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots stammen von Warner Bros. Interactive Entertainment und geben die Wii-U-Fassung authentisch wieder. Die Screens von Joker und dessen Gespielin stammen von der Xbox-360-Fassung des Spiels.



Edle Präsentation: Die Menüs, Karten und die Detektiv-Sicht sehen äußerst ansprechend aus und passen hervorragend zum Gesamtstil des Spiels.

Batman: Arkham City

Test in play³ 11/11

92%

„Stilsicher und schlau: ein atemberaubend gutes Action-Adventure."

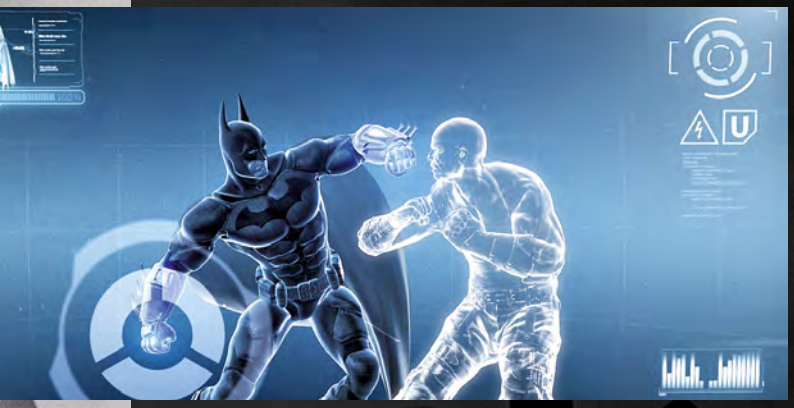
Uns Nintendo-Fans hat man es mit der Wii in vielerlei Hinsicht nicht leicht gemacht. Grafisch hinkte der kleine Kasten schon zu seiner Veröffentlichung der Zeit hinterher. So war es durchaus üblich, dass grandiose Multiplattform-Spiele wie **Batman: Arkham Asylum** und **Batman: Arkham City** den Weg ins Nintendo-Lager gar nicht erst schafften. „Nicht umsetzbar" hieß es meist lapidar. Während **Arkham Asylum** weiterhin auf eine Umsetzung für eine Nintendo-Konsole wartet, hat sich Warner Bros. im Falle von **Arkham City** – dank der Hardware-Power der Wii U – erbarmt und schickt den Flattermann sogar in der erweiterten **Armoured Edition** auf Verbrecherjagd. Wir haben im Gegensatz zu Batman zwar keine Detektiv-Sicht, aber ein detektivisches Gespür für Spiele und deshalb einen genauen Blick auf die Vorabversion des Spiels geworfen. Kann das Wii-U-Abenteuer Batmans mit den bisherigen Versionen mithalten? Erhebt sich der dunkle Ritter auf Nintendos neuem Flaggschiff gar in ungeahnte Spielspaß-Sphären?

Batman AC: Deluxe?

In gewisser Weise stellt die **Armoured Edition** eine Deluxe-Variante der Xbox-360- und PS3-Spiele dar: Während in den (mittlerweise günstigen) Konkurrenzversionen die Zusatzinhalte kostenpflichtig heruntergeladen werden mussten, werden in der Wii-U-Fassung von vornherein alle Episoden auf der Disc zu finden sein. Das ist jedoch kein wirklicher Vorteil, denn für die Sony- und Microsoft-Konsolen wird im September die **Game of the Year Edition** des Spiels erscheinen, welche ebenfalls alle Inhalte gebündelt bieten wird. Immerhin bleiben dem Mario-Volk die exklusiven Features, die das Wii U GamePad möglich macht. So richtet ihr den Tablet-Controller für die Detektiv-Sicht auf den TV und scannt auf diese Weise bequem die Umgebung nach Freund und Feind. Wie alle anderen Gadgets, die dem dunklen Ritter zur Verfügung stehen, wählt ihr das jeweilige Item auf dem Touchscreen aus und aktiviert es damit. Das funktioniert nicht nur mit Batmans High-Tech-Spielzeug – auch die Übersichtskarte und diverse Menüfunktionen werden auf diese Weise bedient. So bleibt ihr quasi stets im Geschehen und müsst keine umständlichen Pausenmenüs aufrufen, nur um in das Inventar zu wechseln. Will also Batman beispielsweise den Batarang nutzen, tippt ihr lediglich auf das entsprechende Feld auf dem Controller und steuert diesen dann per Gyroskop-Funktion ins Ziel. Das klingt in der Theorie cool –und ist es auch in der Praxis, doch mit einer gewissen Verzögerung im Hundertstelsekunden-Bereich müsst ihr leben. Auch gut: Angebrachte Sprengsätze werden auf einer Übersichtskarte angezeigt und können ganz bequem per Fingertipp gezündet werden. Fühlt sich gut an und freut uns Nintendo-Fans, denn so etwas geht eben nur auf der Wii U! Ach ja: Ihren Namen

Wirklich schön: Damit meinen wir übrigens die tollen Schatteneffekte am Holzboden und das sich brechende Licht, das durch die Fenster scheint – was auch sonst?

Nach 300 Metern links abbiegen: Die Karte auf dem Wii U GamePad weist euch nicht nur zuverlässig den Weg, sondern zeigt euch auch Sprengsätze und Ähnliches an.



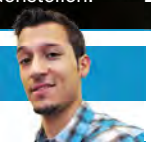
Voll auf die Zwölf!: Dank verbesserter Rüstung und stärkerer Waffen kloppt sich der Fledermaus-Mann ein gutes Stück leichter durch die Gegner als bisher!

„Warum denn so ernst?“: Der Joker ist natürlich wieder mit von der Partie, auch wenn er im Videospiel-Abenteuer nur noch entfernt an Heath Ledgers Version im Film erinnert.

trägt die Wii-U-Fassung übrigens aufgrund der verbesserten Ausrüstung von Batman und seinen Mitstreitern. Diese halten nun etwas mehr aus und können kräftiger austeilen. Spielerisch bringt das jedoch kaum einen Mehrwert und ist somit nicht mehr als ein nettes Goodie ohne Effekt.

Sieht es auch gut aus?

Wenn wir uns jedoch der Grafik zuwenden, können wir uns ein enttäuschtes Seufzen nicht verkneifen. Grafisch ist nämlich keine Verbesserung zu erkennen – und nicht nur das: Sogar Abstriche müssen wir wahrscheinlich auf der neuen Nintendo-Konsole hinnehmen! Auf der Wii U wirkt das Spektakel rund um die Hatz auf Superschurken wie den Pinguin, den Riddler oder den Joker weniger scharf und insgesamt detailsärmer als auf der Xbox und der PlayStation. Nicht falsch verstehen: **Batman: Arkham City** sieht immer noch klasse aus. Düster-dreckige Hochhausfassaden, schmierige Gangster, neonbeleuchtete nächtliche Regenkulisse – das alles schafft eine unglaublich dichte Atmosphäre, die eher an die alten Tim-Burton-Filme als an Christopher Nolans Vision von Gotham erinnert. Doch das alles einmal beiseite gelassen, ist es einfach eine große Enttäuschung, auf der brandneuen Nintendo-Hardware im Vergleich zu Microsofts und Sonys Konsolen visuell minderwertigere Kost serviert zu bekommen. Daher hoffen wir weiterhin, dass die Entwickler noch einmal nachlegen! Dennoch: **Arkham City Armoured Edition** wird Freunde des Fledermaus-Helden, die bisher noch keinen Ausflug nach Arkham unternommen haben, sicherlich mehr als zufriedenstellen. ■



MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Anders, jedoch nicht wirklich besser …“

Da habe ich den Mund wohl etwas zu voll genommen, als ich vor einiger Zeit prophezeite, die Wii-U-Fassung von **Arkham City** würde mit Sicherheit die am besten aussehende werden. Dies ist mitnichten der Fall. Zwar sieht das Fledermaus-Abenteuer auf Nintendos neuem Flaggschiff nicht wesentlich schlechter aus als bei der Konkurrenz, doch Abstriche in Sachen Schärfe müssen Nintendo-Jünger dennoch hinnehmen. Die Wii-U-GamePad-Gimmicks trösten darüber aber angemessen hinweg und ergänzen das Gameplay schön. Wirklich besser macht dies das Spiel aber nicht. **Batman**-Fans, die Arkham City noch nicht erkundet haben, dürfen sich auf den Winter und ein Paket inklusive aller DLCs freuen. Alle anderen wird diese Deluxe-Version nicht locken können.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Shots stammen von den Entwicklern und zeigen die Grafik viel schärfer als am Fernseher möglich. Sie bringen den Stil des Spiels aber prima rüber.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** NetherRealm Studios | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** 2013

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

Text | Sebastian Stange

Krawall im Comicheft: Hier prügeln sich die Superhelden und Schurken aus den DC-Comics!

NetherRealm, Spezialist für derbe Prügelspiele, lässt die Helden des DC-Comic-Universums gegeneinander antreten. Das tut der Entwickler nicht das erste Mal. Bereits im Prügler **Mortal Kombat vs. DC Universe** für PS3 und Xbox 360 konntet ihr etwa Superman und Scorpion miteinander kämpfen lassen – richtig überzeugen konnte das aber nicht. Die beiden Universen passten nicht wirklich zusammen, vielen Fans wirkte das Spiel zu zahm. Doch nun kommt mit **Injustice: Götter unter uns** ein stimmiger Titel auf uns zu, der nicht nur eine spaßige und faire Kampfmechanik bieten will, sondern auch möglichst viele coole Momente für Fans!

Spielerisch gewohnte Kost

Beim Gameplay scheint **Injustice** solide Kost, aber keine spektakulären Genre-Innovationen zu bieten. Alle Kämpfer beherrschen Schläge, Tritte, Griffe, Blocks, Super- und Spezialattacken. Das haben wir alles schon in anderen Spielen gesehen. Das Handling der Kämpfer, ihre Animationen und ihr Aussehen erinnerten uns stark an andere Netherrealm-Titel. Das ist kein schlimmer Makel, allerdings empfanden wir die letzten Beat 'em Ups des Studios stets als ein wenig starr und hakelig. Andere Genrevertreter wirken geschmeidiger. Immerhin: Jeder der DC-Superhelden kann neben den klassischen Spezialangriffen, also stärkeren Versionen normaler Attacken sowie bildschirmfüllenden Superangriffen, auch eine jeweils auf ihn zugeschnittene Fähigkeit nutzen. Superman leuchtet dann bedrohlich und haut stärker zu, der Flash kann kurzzeitig die Zeit verlangsamen oder Harley Quinn zückt ein zufällig bestimmtes Item.

Draußen geht's weiter

Klares Highlight der Prügeleien sind jedoch die Arenen selbst. Gezeigt wurden uns bislang die Bathöhle und Supermans Festung der Einsamkeit. Jede Stage besteht aus mindestens zwei Be-

Ebenbürtig: Sowohl Batman (links) als auch Cyborg (rechts) sind sogenannte Gadget-Charaktere. Sie nutzen diverse Waffen, Hilfsmittel und Extra-Items.

Vielseitig: Nightwing (rechts im Bild) kann seinen Kampfstab bei Bedarf in zwei Knüppel zerteilen, was ihm völlig neue Moves ermöglicht.

Traditionell: Wie es sich für ein Prügelspiel gehört, benutzen die Kämpfer allerlei Spezialangriffe und Techniken, die schon fast an Magie grenzen. Superhelden eben!

PERSONAL

DIESE HELDEN SIND DABEI! Im fertigen Spiel werden über 20 Kämpfer dabei sein, doch bislang sind nur die folgenden angekündigt!

- BATMAN
- CATWOMAN
- CYBORG
- NIGHTWING
- FLASH
- HARLEY QUINN
- SOLOMON GRUNDY
- SUPERMAN
- WONDER WOMAN

reichen. Mit dem richtigen Move, ausgeführt an der richtigen Stelle, befördert ihr euren Widersacher in einer spektakulären Sequenz zum nächsten Bereich. Unser Favorit: Im Keller der Bathöhle drischt man sein Gegenüber in einen Aufzug und rennt hinterher. Der Aufzug fährt dann nach oben, wird aber durch die Kämpfer herrlich albern von innen heraus zerbeult. Oder ein Schlag kloppt euren Gegner durch mehrere Etagen eines Gebäudes und der Kampf geht draußen weiter!

Interaktive Arenen

In den Stages sind jede Menge Details versteckt, die Fans der Superhelden sicher sehr zu schätzen wissen. Supermans Sammlung bedrohter Alien-Lebensformen ist da im Hintergrund zu sehen oder die Weltraum-Wiege, mit der er einst auf der Erde landete. Und viele Objekte und Bereiche in den Stages lassen sich im Kampf nutzen, Supermans Wiege etwa. Als Batman packen wir unseren Gegner und donnern ihn mit dem Kopf darauf. Spielt man den riesenhaften Zombie Solomon Grundy, schnappt der sich die Wiege kurzerhand und zieht sie seinem Widersacher über den Schädel. Für jeden Kämpfer gibt es einzigartige Animationen, wenn er mit seiner Umgebung interagiert. Grundy ist eher jemand, der komplette Elektroanlagen packt und durch die Gegend schmeißt. Batman hingegen wirft einen Batarang auf einen Schaltkasten und erzeugt so einen Stromschlag.

Ein Fest für DC-Nerds

Diese Liebe zum Detail sowie die Tatsache, dass jedes Spielelement irgendwo im DC-Universum verankert ist, machen **Injustice** so spaßig. Nach kurzer Übungszeit kamen wir gut mit der uns gezeigten PS3-Version klar. Ob und wie die Wii-U-Fassung an den neuartigen Controller angepasst wird, konnten wir aber noch nicht erfahren. Doch egal

Autsch: Hier wird Wonder Woman von Cyborg kalt erwischt. Wenn sich der Blechkamerad schlau anstellt, setzt er nun zu einer längeren Schlag-Combo an.

auf welcher Plattform man spielt – **Injustice** scheint mit seinem „Wir geben Comic-Fans, was sie wollen!"-Konzept ins Schwarze zu treffen. Ganz besonders gut zeigen das die verrückten Supermoves. Die leicht wahnsinnige Harley Quinn stürmt dabei etwa mit geballten Fäusten auf ihren Gegner zu, nur um in letzter Sekunde unter ihm hindurchzutauchen und eine explosive Torte unter seinen Hintern zu packen. Die Spezialattacke des Flash ist nur ein simpler Faustschlag – allerdings nimmt er dafür ordentlich Anlauf: einmal um die Erdkugel! Und Supermans Super-Schlag befördert seinen Gegner bis ins Weltall! Solch herrlicher Blödsinn ist es, der Vorfreude auf **Injustice** in uns weckt!

Feuerwerk: Bislang wirken die Hintergründe auf uns noch recht schlicht, Charaktere und Effekte können sich aber schon jetzt sehen lassen!

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Hier steht der Spaß im Vordergrund!"

Auch wenn's bislang noch keine Infos zur Wii-U-Umsetzung gibt und ich mit einer relativ geradlinigen Portierung ohne große Extras rechne, freue ich mich doch diebisch auf **Injustice: Götter unter uns**. Denn die Entwickler haben genau die richtigen Design-Entscheidungen getroffen: Die Steuerung ist simpel, die Charaktere spielen sich sehr abwechslungsreich, die interaktiven Stages stecken voller Überraschungen und insgesamt wirkt der Titel einfach nur sympathisch und spaßig. Wer etwas für die DC-Comichelden übrighat, wird sicherlich seine Freude dabei haben, mit Batman auf Superman einzudreschen und nebenher die Bathöhle in Schutt und Asche zu legen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2013

Wii FIT U

Text | Thomas Peter

GESPIELT N-ZONE

Anspannen … und lockerlassen.

Bei der dritten Auflage von Nintendos Wohnzimmerturnerei purzeln wieder die Pfunde – Ausreden werden nicht mehr akzeptiert.

Das innovative Steuerungskonzept der Wii trieb mitunter seltsame Blüten. Das Lifestyle-Programm **Wii Fit** (2008) war eine der sinnvolleren Anwendungen, hatte es sich doch auf die Fahnen geschrieben, Spieler runter vom Sofa zu holen und etwas für ihre Gesundheit zu tun. Gespielt wurde es mit und auf dem Wii Balance Board, einer Art Personenwaage, die auch Gewichtsverlagerungen erkennen konnte. **Wii Fit** bot insgesamt 48 Übungen und Minispiele, von Muskelaufbautraining und Aerobic über Balanceübungen bis hin zu Yoga. Ausgehend vom anfänglichen Körpergewicht wurde der Trainingsfortschritt aufgezeichnet. Der Nachfolger **Wii Fit Plus** (2009) beinhaltete alle Übungen des ersten Teils und zusätzlich 21 neue Minispiele wie „Kunstflug“ und „Schneeballschlacht“. Auch konnten nun bei Spielbeginn spezielle Trainingsziele formuliert werden.

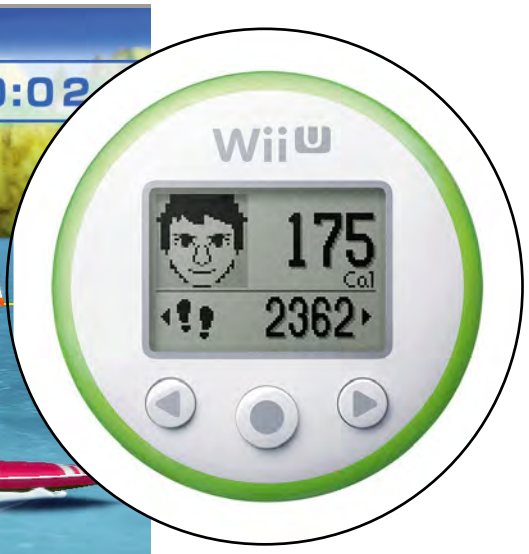
Neue Übungen

Während die meisten Core-Gamer den Release von **Wii Fit** mit einem Augenrollen zur Kenntnis genommen haben dürften, feierte Nintendo in der Zielgruppe – Frauen und Nicht-Zocker – große Erfolge. Mit über 40 Millionen verkauften Einheiten avancierte das Balance Board zur meistverkauften Personenwaage der Welt. Daher ist es nachvollziehbar, dass für die Wii U nun ein neues Update nachgeschoben wird. Wieder werden die „beliebtesten“ Übungen des Vorgängers enthalten sein und um einige neue, die zusätzlich das GamePad unterstützen, ergänzt werden (die genaue Anzahl ist noch nicht bekannt). Eines der neuen Spiele ist Trampolinspringen. Durch ruckartige Kniebeugen auf dem Balance Board wird der Absprung simuliert, und die Spielfigur schraubt sich in ungeahnte Höhen von mehreren hundert Metern. Das GamePad wird dabei

Tauchen: Auf dem Controller seht ihr eure Spielfigur von hinten, auf dem TV vom oben.

Mit einem Fuß auf dem Balance Board und dem GamePad vor Augen bedient ihr einen stationären Wasserfwerfer, um eure Miis mal so richtig nass zu machen.

Die Disziplin „Rudern“ ist schon seit dem ersten Teil mit an Bord. Die Präsentation erinnert fast an eine Olympia-Übertragung.



Fit Meter: Der mitgelieferte Pedometer zählt eure Schritte und rechnet sofort die verbrauchten Kalorien aus.

auf den Boden gelegt und zeigt den Blick des Miis nach unten – schwindelerregend. In einem anderen Spiel wird das GamePad waagerecht gehalten, um wie im Restaurant Gläser auf einem Tablett zu balancieren. Oder man hält das GamePad mit ausgestreckten Armen vor sich und bedient so einen Wasserwerfer. Natürlich treibt man keine Demonstranten auseinander, sondern spritzt schlammbesuhlte Miis sauber. Auch mit dem Poppes wird wieder gesteuert: Beim Rennrodeln liegt man in originalgetreuer Körperhaltung auf dem Board, um mit viel Backengefühl durch die Eisrinne zu donnern.

Yps mit Gimmick

Bei jeder Übung werden die vom Spieler verbrannten Kalorien errechnet und aufaddiert. Wenn mehrere Personen mitspielen, können sie so vergleichen, wer am fleißigsten war. Natürlich kann man das alte Wii Balance Board weiterverwenden. Diesmal wird allerdings ein anderes Zusatzgerät mitgeliefert: Das sogenannte Fit Meter. Dieser Schrittzähler ähnelt äußerlich einem Pokéwalker, kann aber zusätzlich noch Höhenunterschiede messen – wichtig z.B. beim Treppensteigen. Die mit dem Fit Meter gesammelten bzw. verbrauchten Kalorien können nach getaner Arbeit per Infrarot auf die Wii U hochgeladen werden und tragen zum „Gesamtpunktestand“ bei.

Bei Übungen, die das GamePad nicht benötigen, kann dieses als Ersatz-TV fungieren. Man stellt es vor sich ab, etwa im mitgelieferten GamePad-Halter (Wii U Premium Pack), und hampelt auf dem Balance Board weiter, während der große Bildschirm anderweitig genutzt wird. Und das wird er bei diesem Spiel ganz sicher früher oder später – wenn ein Mann im Hause ist. ■

Schön gerade halten: Wenn euch die Gläser vom Tablett fallen, werden sich die Restaurantgäste aber umgucken. Und weniger Punkte gibt’s außerdem noch.

Huiiiiii: Auf dem **Wii Fit U**-Trampolin springt ihr mehr als zehnmal höher, als es in der Realität möglich wäre. Alles andere wäre wahrscheinlich auch langweilig.

MEINUNG ● THOMAS PETER

„Schöner schwitzen mit der Wii U? Warten wir's ab!“

Ist **Wii Fit U** nun ein Casual-Game oder ein echtes Trainingsprogram m? Es ist wohl irgendwas dazwischen. Einerseits werden tatsächlich mehr Muskeln aktiviert, als wenn man einfach nur im Sessel sitzt. Andererseits können ein paar Balance- und Yoga-Übungen keinen ernsthaften Sport ersetzen – insofern ruhen die größten Hoffnungen auf dem Fit Meter. Bisher spricht alles dafür, dass **Wii Fit U** die gleiche Qualität haben wird wie seine Vorgänger. Ob sich die Neuanschaffung lohnt, wird davon abhängen, wie gut die noch nicht gezeigten Übungen das Gamepad mit einbeziehen werden. Auf jeden Fall ist das Spiel immer noch wunderbar geeignet, um das eigene Gewissen zu beruhigen. Denn mehr Spaß, als bei Temperaturen um den Gefrierpunkt durch den Wald zu joggen, wird **Wii Fit U** allemal.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Nintendos PR-Servern und geben die von uns gesehene grafische Qualität des Spiels glaubhaft wieder.

Genre: Action | **Entwickler:** Platinum Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2013

THE WONDERFUL 101

Text | Sebastian Zelada

Eine Gruppe von Helden muss die Erde vor Aliens retten!

Die Erde wird wieder einmal von einer Alien-Plage heimgesucht. Die exorbitant großen Brocken erweisen sich als harte Nuss und obwohl es zahlreiche Superhelden auf unserem blauen Planeten gibt, ist keiner von ihnen in der Lage, der Bedrohung Einhalt zu gebieten. Die letzte Möglichkeit besteht also darin, sich zu verbünden, um die außerirdischen Aggressoren ein für alle Mal in ihre Schranken zu weisen.

Die Macht des Schwarms

Die Helden agieren dabei in einer Art Schwarm, der sich je nach Bedarf in diverse Waffen verwandeln oder in beispielsweise eine gigantische Faust transformieren kann. So könnt ihr Gegner plätten oder mit der Umgebung interagieren. Dabei ist es eure Aufgabe, in den einzelnen Levels wehrlose Bürger zu finden und diese sogleich zum Schwarm hinzuzufügen. Dadurch werden die Otto Normalbürger ebenfalls zu Helden, mit dem netten Nebeneffekt, dass mit steigender Anzahl auch die Stärke eurer Angriffe zunimmt und neue Attacken und Verwandlungen möglich werden. Das Wii U GamePad wird hierbei entweder zur direkten Steuerung der Angriffe beziehungsweise der Verteidigung genutzt (euer Heldenklumpen kann sich in Gelatine transformieren, um sich zu schützen) oder dient der Umgebungserkundung: Auf dem Screen des Pads seht ihr nämlich auch Areale, die auf dem TV verborgen bleiben, und löst – wenn ihr gerade mal keine Aliens verdrescht – kleinere Rätsel.

Das alles klingt ganz schön abgefahren und auch etwas trashig, doch Platinum Games hat mit Titeln wie **Bayonetta** auf der Xbox 360 und PS3 bereits bewiesen, dass man von diesem Studio hochkarätige Spiele erwarten darf.

Helden wie Bonsai-Man, Getränkeautomaten-Man oder der Toiletten-Man versprechen dabei ein Abenteuer, das sich selbst nicht ganz so ernst nimmt. Wir dürfen also gespannt sein, wie überzeugend der Superhelden-Cocktail letztlich ausfällt! ■

Heimvorteil: Im Football-Stadion geht es dieses Mal gegen außerirdische Invasoren. Schießt sie aus dem Stadion!

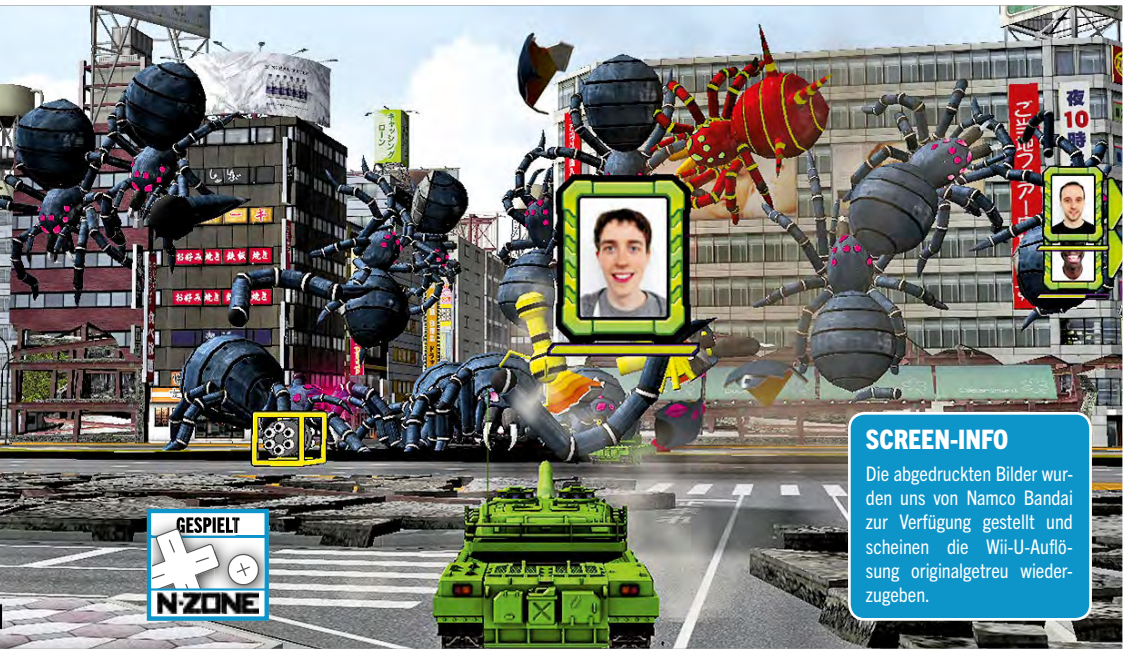
Feuerkraft: Dieses Raumschiff hat es auf euch abgesehen. Die Armada aus Superhelden ist jedoch bereit, es aufzuhalten!

MEINUNG
SEBASTIAN ZELADA

„Witziges Spielprinzip eines renommierten Entwicklers“

Die Idee klingt wirklich lustig und hat mein Interesse geweckt. Ein riesiger Klumpen Superhelden, der sich in Waffen, Objekte und gar Gelatine verwandeln kann? Die Entwickler müssen wirklich einen Knall haben! Das meine ich aber durchaus positiv und freue mich auf das fertige Spiel. Bis dahin seien Spieltiefe und -gehalt einmal dahingestellt und ein Fragezeichen hinter die Wertungstendenz gesetzt – auch wenn das Team von **Bayonetta** hinter **The Wonderful 101** steht.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



SCREEN-INFO
Die abgedruckten Bilder wurden uns von Namco Bandai zur Verfügung gestellt und scheinen die Wii-U-Auflösung originalgetreu wiederzugeben.

Krabbeltierchen: Menschen mit Arachnophobie sollten dieses Spiel meiden!

Genre: Action | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 2012

TANK! TANK! TANK!

Text | Sebastian Zelada

Nein, hier ist nicht der Sprit knapp: Tank! Tank! Tank! steht für Panzer, Panzer und noch mal Panzer!

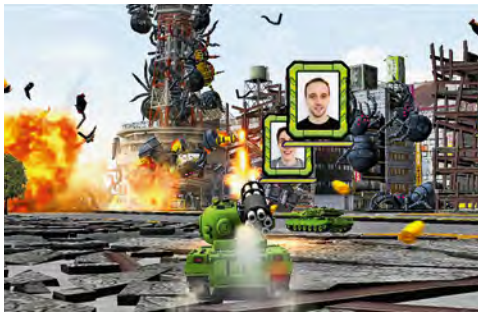
Wie, wo, was?!“, werden sich die meisten wohl denken, wenn sie **Tank! Tank! Tank!** das erste Mal spielen. Da scheppert wüster Japan-Techno-Rock aus den Boxen und aus den Kanonenrohren der wild über das virtuelle Schlachtfeld rumpelnden Panzer fliegen euch Granaten und Raketen kreuz und quer um die Ohren! Dazu tauchen dreiköpfige Drachen, PKW-große Hornissen und riesige Monsterspinnen als Gegner auf, während die komplette Umgebung in Schutt und Asche gelegt wird und die Gebäude ringsum nach dem Kampf bestenfalls noch windschief in den Himmel ragen.

Action am Fließband

Wyman Jung, Produktmanager von Namco Bandai fasst das Spielkonzept wie folgt zusammen: „Es geht um Panzer, Panzer, Panzer!“. Damit wäre im Prinzip auch schon alles gesagt, denn um eine Hintergrundstory oder sonstigen Tiefgang scheren sich die Entwickler nicht im Geringsten. Hier steht der Partyspaß im Vordergrund, weshalb der Titel auch primär als Multiplayer-Spektakel konzipiert wurde. Ihr spielt entweder kooperativ oder gegeneinander und erwehrt euch allerlei gepanzerter Gegner. Die Umgebung ist dabei komplett zerstörbar. Jedes Haus, jede Brücke, jeder Zaun kann bis zur völligen Zerstörung zerbombt werden. Dazu nutzt ihr eine Vielzahl von Fähigkeiten, oder verbessert eure Kettenfahrzeuge, für noch mehr Durschlagskraft. Die Inszenierung ist völlig „over the top“ und die Action übertrieben ohne Ende, kann jedoch nicht über eklatante Mängel hinwegtäuschen. Die lausige Optik ,die selbst vor 10 Jahren bereits kritisiert worden wäre und die aufs simpelste heruntergebrochene Steuerung lassen nach erstem Anspielen große Zweifel an der Qualität des Titels aufkommen. Die komplette Panzersteuerung erledigt ihr mit einem (!) Analogstick. Die restlichen Knöpfe werden bis auf eine Ausnahme (der Schussknopf) gar nicht erst benötigt.

Gamepad-Spielereien

Als Wii-U-Titel muss aber auch ein **Tank! Tank! Tank!** einen gewissen Nutzen aus dem neuen Controller ziehen und so könnt ihr per Kamera des Wii U GamePads euer Abbild in das Spiel übertragen. Euer Foto erscheint dann über eurem Panzer, wodurch in den haarsträubenden und chaotischen Gefechten wenigstens noch Freund von Feind zu unterscheiden ist. Bis zu vier Spieler können sich die Raketen um die Ohren schießen. Allem Anschein nach wird dabei ein Spieler das Wii U GamePad in der Hand halten, während die anderen auf Wii-Fernbedienungen zurückgreifen. Auch einen Solo-Modus halten die Entwickler bereit – jedoch war davon bislang recht wenig zu sehen. Soviel ist dazu aber jetzt schon bekannt: Der Solist kann auch bei ausgeschaltetem Fernseher auf dem Wii U GamePad zocken. ■



Da scheppert's: Die Gebäude im Hintergrund stehen nicht mehr lange und auch sonst kracht es hier an allen Ecken!

Was zum … ?! Eine Armee von Riesenhornissen macht euch das Leben schwer. Die Gatling-Gun hilft in diesem Fall.

MEINUNG
SEBASTIAN ZELADA

„Namcos Panzer-Parade muss sich erst beweisen!“

Ganz klar: Die Grafik ist grausam! Wenn man sieht, wozu die Wii U imstande ist und das mit **Batman** oder **Pikmin** vergleicht, ist Namco Bandais Panzer-Ballerei optisch ein schlechter Witz! Richtig gut könnte hingegen der Mehrspielermodus werden, wenn die Entwickler bis zum Release Gas geben und ordentlich ranklotzen. Die Gefechte bergen das Potential echte Partyknaller werden, denn immerhin ist die Idee gar nicht mal so schlecht und klingt zumindest auf dem Papier witzig. Bisher knallen wir uns aber eher die Hand auf die Stirn und wenden uns lieber anderen Titeln zu: **Tank! Tank! Tank!** lockt in dieser Form keinen hinter dem Ofen hervor!

WERTUNGSTENDENZ | 6 VON 10

Die Zukunft sieht rosig aus!

Kommende Wii-U-Games im Überblick

Dass die Wii U bestens mit Spielen versorgt sein wird, beweist unsere Release-liste. Die meisten Games darauf sind seitens der Publisher offiziell bestätigt, bei einem Teil ist es so gut wie sicher, dass die Titel erscheinen werden. Nicht aufgeführt hingegen sind noch nicht angekündigte Nintendo-Titel, die mit großer Wahrscheinlichkeit in den nächsten Jahren für die Wii U kommen werden – beispielsweise ein **Mario Kart** oder weitere **Mario**-Jump & Runs.

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
NBA 2K13	2K Sports	30. November | 2012
Assassin's Creed 3	Ubisoft	30. November | 2012
Batman: Arkham City Armored Edition	Warner Interactive	30. November | 2012
Call of Duty: Black Ops 2	Activision	30. November | 2012
Darksiders 2	THQ	30. November | 2012
FIFA 13	Electronic Arts	30. November | 2012
Just Dance 4	Ubisoft	30. November | 2012
Marvel Avengers: Kampf um die Erde	Ubisoft	30. November | 2012
Mass Effect 3 – Special Edition	Electronic Arts	30. November | 2012
Nano Assault Neo (Download)	Shinen	30. November | 2012
New Super Mario Bros. U	Nintendo	30. November | 2012
Nintendo Land	Nintendo	30. November | 2012
Rabbids Land	Ubisoft	30. November | 2012
Sonic & All-Star Racing: Transformed	Sega	30. November | 2012
Sports Connection	Ubisoft	30. November | 2012
Tekken Tag Tournament 2	Namco Bandai	30. November | 2012
Toki Tori 2	Nintendo	30. November | 2012
Trine 2: Director's Cut (Download)	Frozen Byte	30. November | 2012
Warriors Orochi	Tecmo Koei	30. November | 2012
Your Shape Fitness Evolved 2013	Ubisoft	30. November | 2012
ZombiU	Ubisoft	30. November | 2012
2013		
Aliens: Colonial Marines	Sega	12. Februar | 2013
Bayonetta 2	Sega	2013
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Dirt	Codemasters	Nicht bekannt
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Formula 1 All-Stars	Codemasters	Nicht bekannt
Game Party Champions	Warner Interactive	Nicht bekannt
Game & Wario (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	April | 2013
Jett Tailfin	Maximum Games	Nicht bekannt
Lego City: Undercover	Warner Interactive	Nicht bekannt
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	Nicht bekannt
Metro: Last Light	THQ	2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	März | 2013
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	2013
Pikmin 3	Nintendo	Launch-Zeitraum
Rayman Legends	Ubisoft	Launch-Zeitraum
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	Nicht bekannt
SiNG Party	Nintendo	Januar
Shield Pose	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Skylanders: Giants	Activision	2013
Splinter Cell 5	Ubisoft	Nicht bekannt
Star Trek	Namco Bandai	2013 | 2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Wonderful 101	Nintendo	Nicht bekannt
Wii Fit U	Nintendo	Launch-Zeitraum

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig
Mitarbeiter dieser Ausgabe Nathalie Auerochs, Lukas Schmid, Sebastian Zelada
Trainees Thomas Peter

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion David Martin, Maik Koch
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM